LET'S MAKE ★ CHARACTER [レッツ メイク キャラクター]

# CGイラストテクニック

## vol.1

Illustration and Explanation
by Kaori Minakami



イラスト&解説
水上カオリ

SAI / Photoshop / Painter
テクニック徹底解説

下絵の描き方から、
独特の水彩タッチで描く
着彩方法までを大公開!

Let's Make ★ Character [レッツ メイク キャラクター]

# CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Kaori Minakami

vol.1



BNN
Bug News Network

# はじめに

本書をお手に取ってくださりどうもありがとうございます。

昔からお絵かきが大好きでアナログからデジタルに移行した当時、世の中の主流はPhotoshopでした。エアブラシのふわっとしたタッチをクリック1つで簡単に実現できたときは心の底から感動しました。時を経てPainter 5の水彩と出会い、その色彩表現の豊かさに魅せられて以来、私はPainter着彩のとりこです。始めは扱いが難しくとっつきにくいソフトだと思いましたが、使えば使うほどに愛着が湧いて塗り心地の違う上位バージョンに乗り換えられない昨今です。

とは言え世に出ているPainterの最新版はバージョン11。5のユーザーはますます少なくなり、PCスペックの内容によってはソフト自体が不安定な状態に陥ることも…そんな折に周りに勧められて使ってみたのがSAIでした。

SAIの水彩タッチはPainterのそれとはだいぶ違い、使い始めはやはりストレスに感じる点の方が多かったです。最近ようやくブラシの性質を掴み始め、ペインターでの塗りに少しずつ少しずつ近づけていけているかな、と思えるようになってきました。それ以上にPainterの水彩では使えないレイヤー分けやクリッピング機能、画面表示の切り替えなど、一度慣れると手放せないかもと思えるような便利な機能をたくさん搭載したソフトだと思っています。

本書ではSAIを使った描画手法と水彩系の塗り、そして慣れ親しんだPainter 5での水彩塗りをご紹介しています。

絵を描かれる方々やこれから描こうと思っている方々の上達のお手伝いに、少しでも役立てて頂ければ幸いです。

2009年9月　水上カオリ

# CONTENTS





# 作業行程と使用ソフトについて

現在CG作成作業に使用しているPCは3年ほど前に購入したもので、スペックは

CPU：Pentium 4 3.2GHz
メモリ：2GB
OS：Windows XP
ペンタブレット：Intuos 3（A5サイズモデル）

といった感じです。そんなに特別なものではありません。これでB4判くらいのカラーイラストの作業は問題なく進められます。

使用ソフトは各工程に合わせ使い分けます。ラフ〜主線までをSAIで（ただし状況に応じて0.3mmシャーペンを用いたアナログで行うことも）、必要なときは線画補正をPhotoshopで、色塗りのメインがPainter 5と補助的にSAIの併用、仕上げの大半をPhotoshop（補助的にSAI）で行います。

本誌のChapter.01とChapter.02では主にペイントソフト「SAI」、Chapter.03では「Painter」を中心に作業工程を紹介しています。本誌で使用しているPhotoshopはバージョン7.0、Painterはバージョン5です。最新バージョンとはインターフェイスや機能が異なる場合があることにご注意ください。

## Software

### ペイントソフト「SAI」

SAIは手軽にお絵かきを楽しめる描画/ペイントソフトです。このソフトに出会うまでは下絵の作業を全てアナログで行っていましたが、現在はほぼ全ての工程をこのSAIで行っています。大きな特徴は動作の軽さ、色塗りツールの豊富さ、そして画面表示を自由自在に回転させたり反転させたりできる便利さです。他にもベジェを使った描画の仕方やテクスチャを多用した使い方など、無限の可能性を秘めたソフトだと思います。ただし、Mac OS X版はリリースされていないのでMacユーザーは使用することができません。



価格：5,250円（ダウンロード販売のみ）
問い合わせ先：SYSTEMAX
(http://www.systemax.jp/ja/)

# Chapter.01

## ラフから線画の完成まで



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Kaori Minakami

Chapter. 01

# ラフから線画の完成まで

ここでは「SAI」を使用して、ラフから線画の完成までの行程を紹介していきます。SAIは軽さと描き味の良さが特徴のWindows用ペイントソフトです。ダウンロードしてから1ヶ月体験版が使用できるので、もしまだ使っていない人は試しに使ってみることをお勧めします。

## ラフの作成

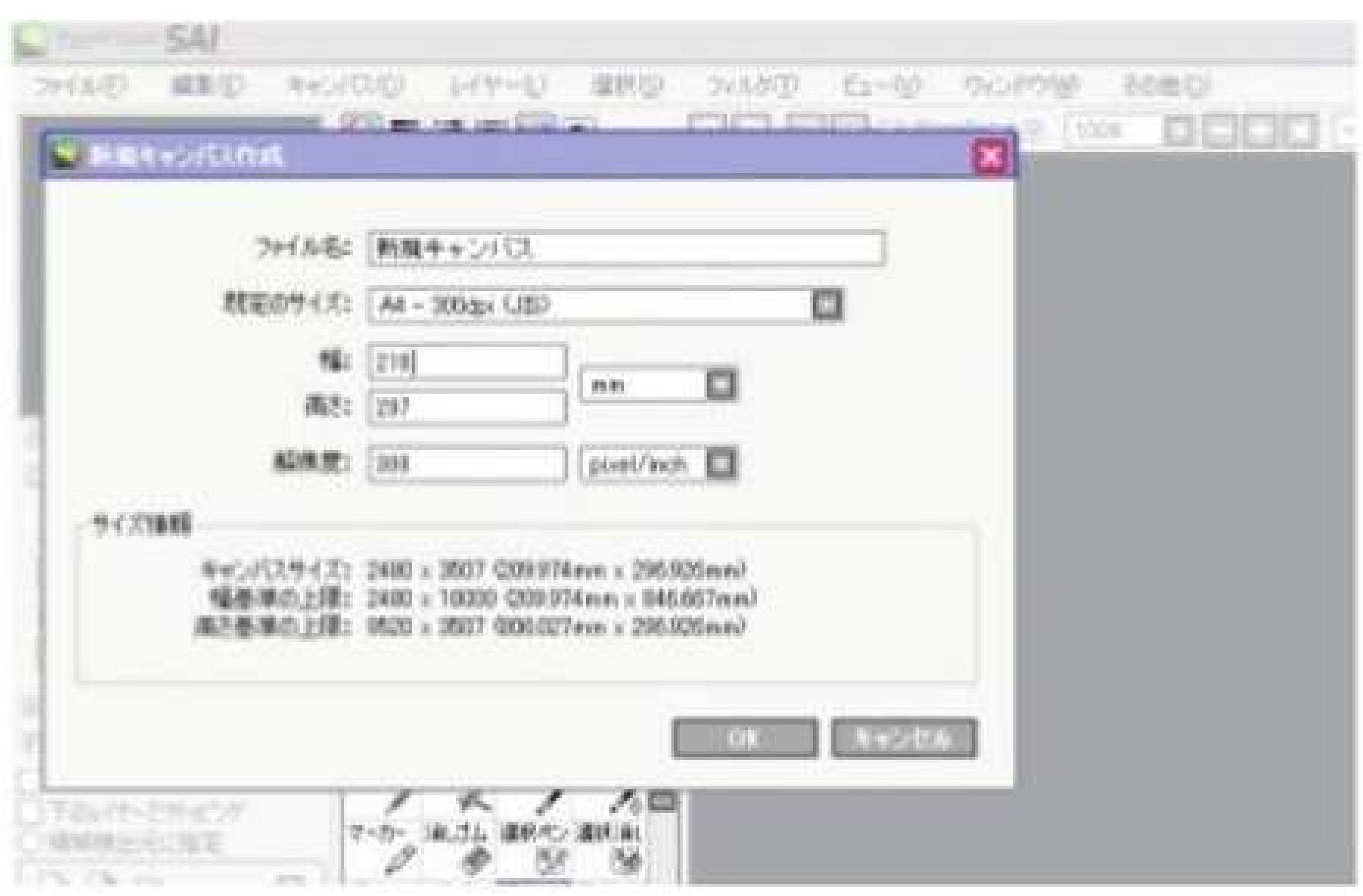
01 まずは構図を決めるためのラフを描いていきます。SAIを起動しましょう。



02 メインメニューの「ファイル」メニュー→「新規キャンバス」を選択します。

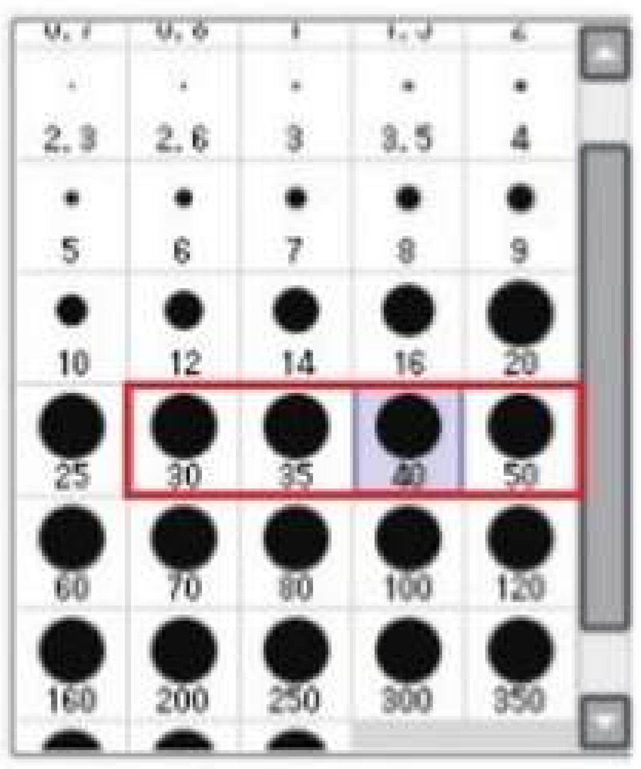



03 今回は紙に印刷することが前提なので、開いた「新規キャンバス作成」ウインドウの「既定のサイズ」プルダウンメニューから「A4-300dpi」を選択します（印刷用でなければもっと解像度が低くても大丈夫です）。



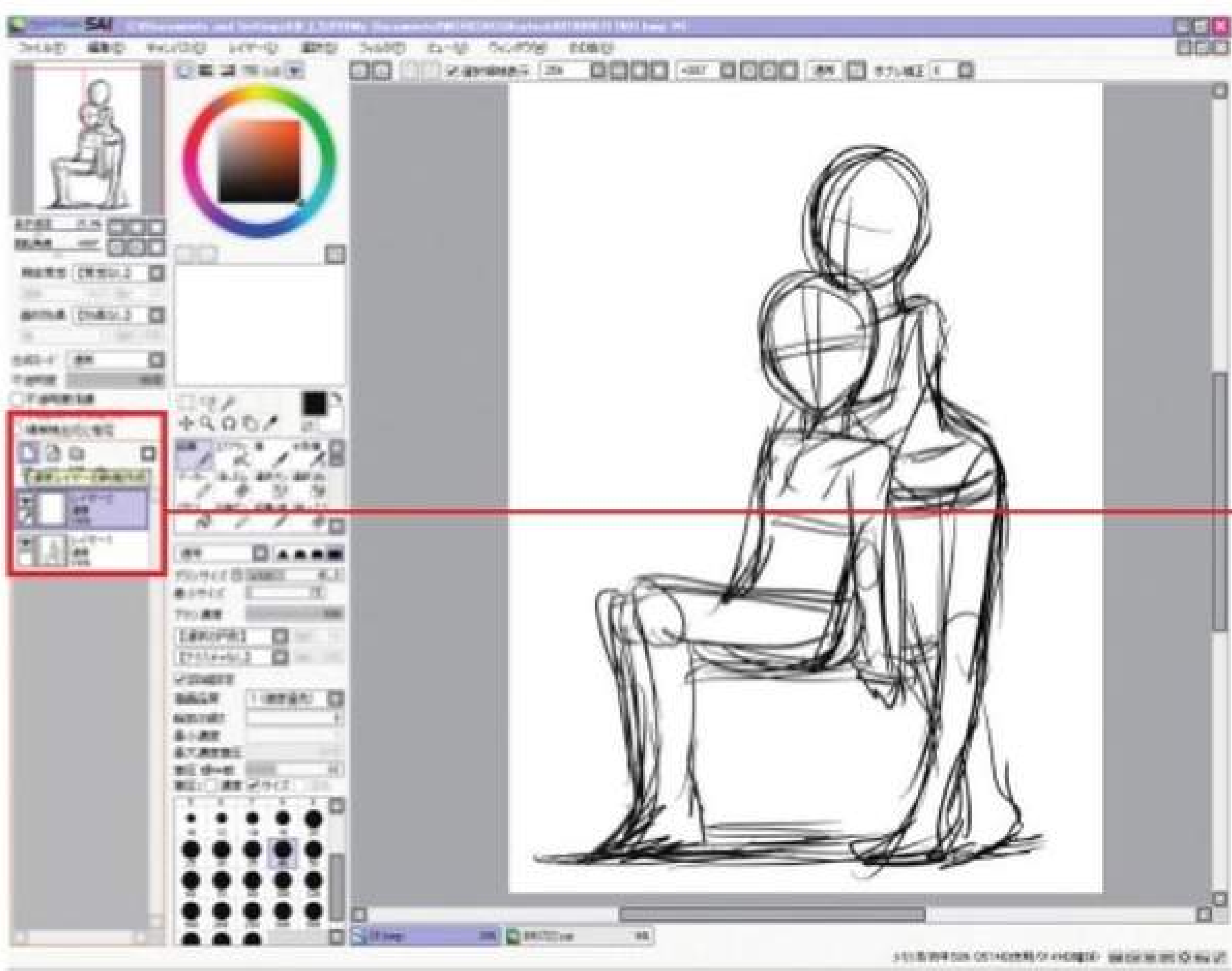
**04** 鉛筆ツール（設定はデフォルトのまま）を使ってクロッキーをします。ラフを描く前に頭に浮かんだイメージを紙面上に描き出す作業です。サイズの大きめな鉛筆ツール（30〜50くらい）でどんどん描いていきます。






**05** ポーズと配置が決まったら、クロッキーからより詳細なラフを描く作業に入ります。レイヤーボックスの「通常レイヤーの新規作成」ボタンをクリックし、新しいレイヤーを作ります。



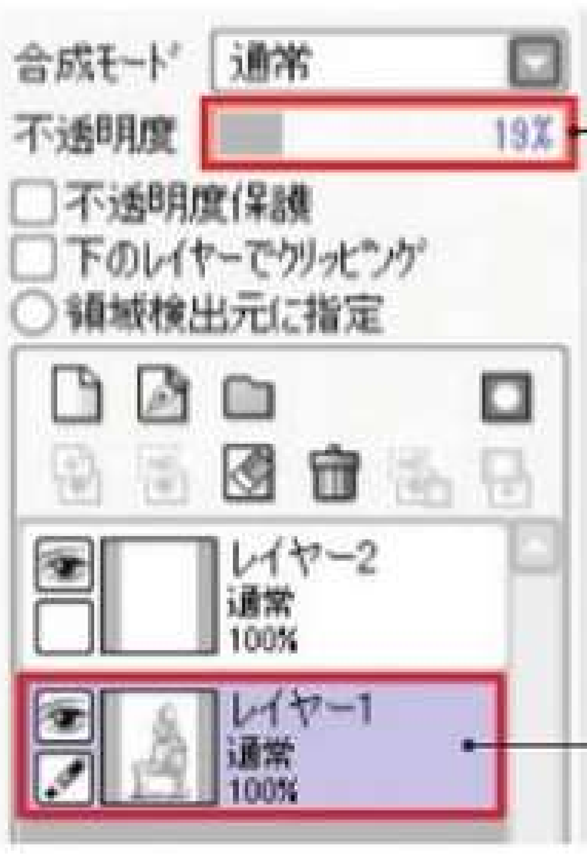
①「通常レイヤーの新規作成」をクリックします




②新規にレイヤーが作成されました

## 06

最初に描いたクロッキーのレイヤーを選択してから、レイヤーボックスの「不透明度」バーを調整し、クロッキーを描いたレイヤーの濃度を下げて線を薄くします。




②不透明度を設定します

①クロッキーのレイヤーを選択します



③ビューの線画が薄くなりました

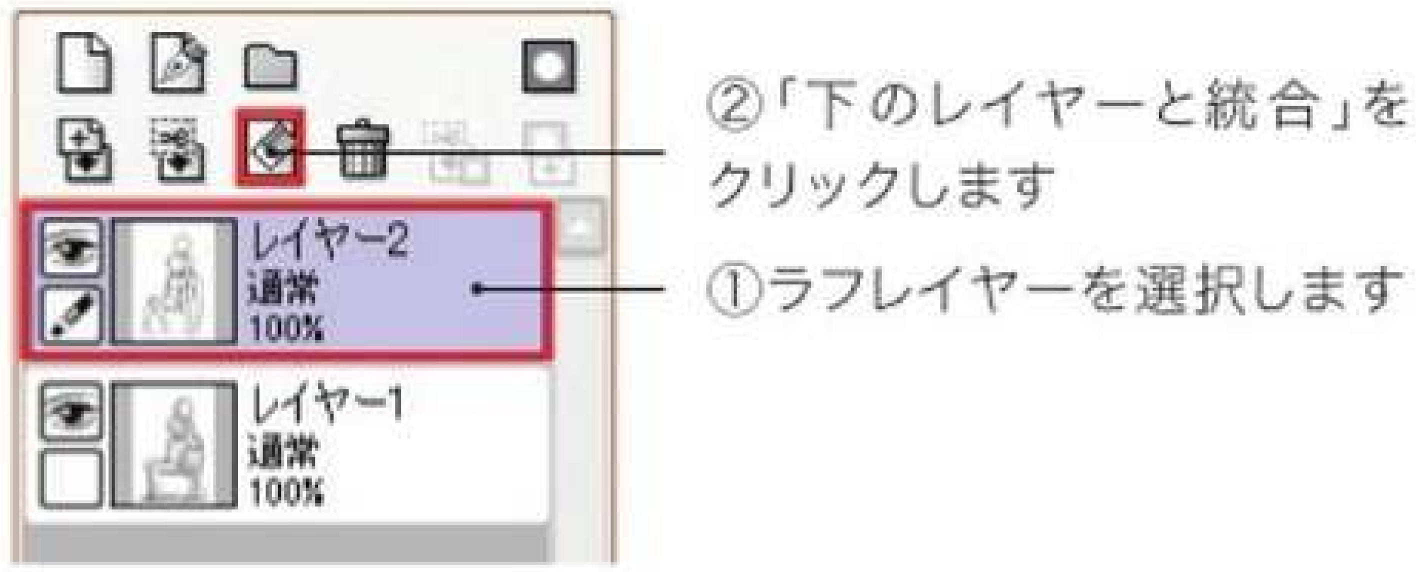
## 07

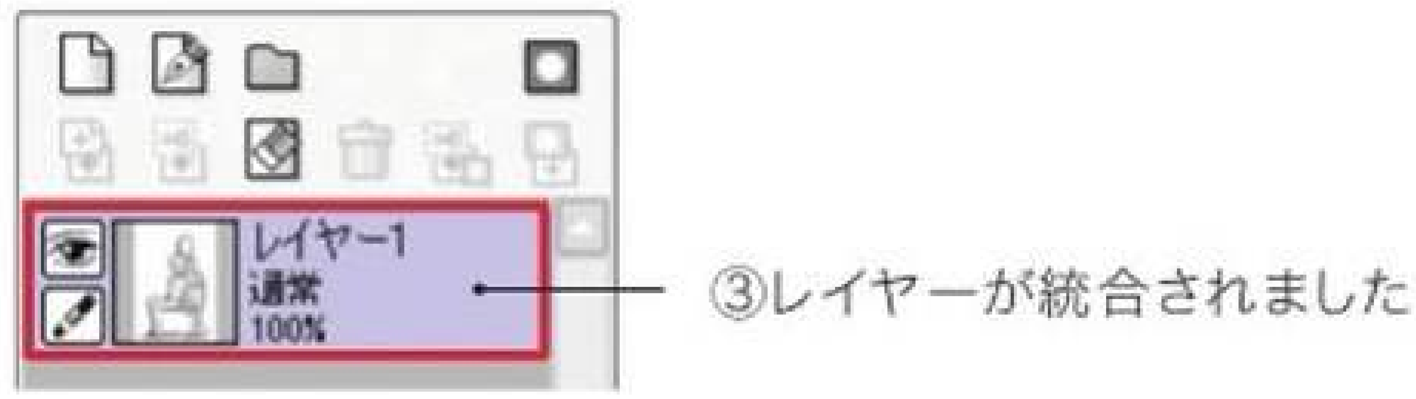
新しく作ったレイヤーにラフを描き始めます。まずは形を取っていくことが大切なので、クロッキーのときと同様に大まかに描いていきます。



08

ラフができたら、クロッキーのレイヤーは使いませんので、ラフのレイヤーと統合します。「下のレイヤーと統合」機能は、「選択したレイヤー」と「その下のレイヤー」を統合する機能で、レイヤーの名称は選択した下のレイヤーになります。例えば右図のように「レイヤー2」を選択して「レイヤー2」と「レイヤー1」を統合した場合、名称は「レイヤー1」になることを覚えておきましょう。

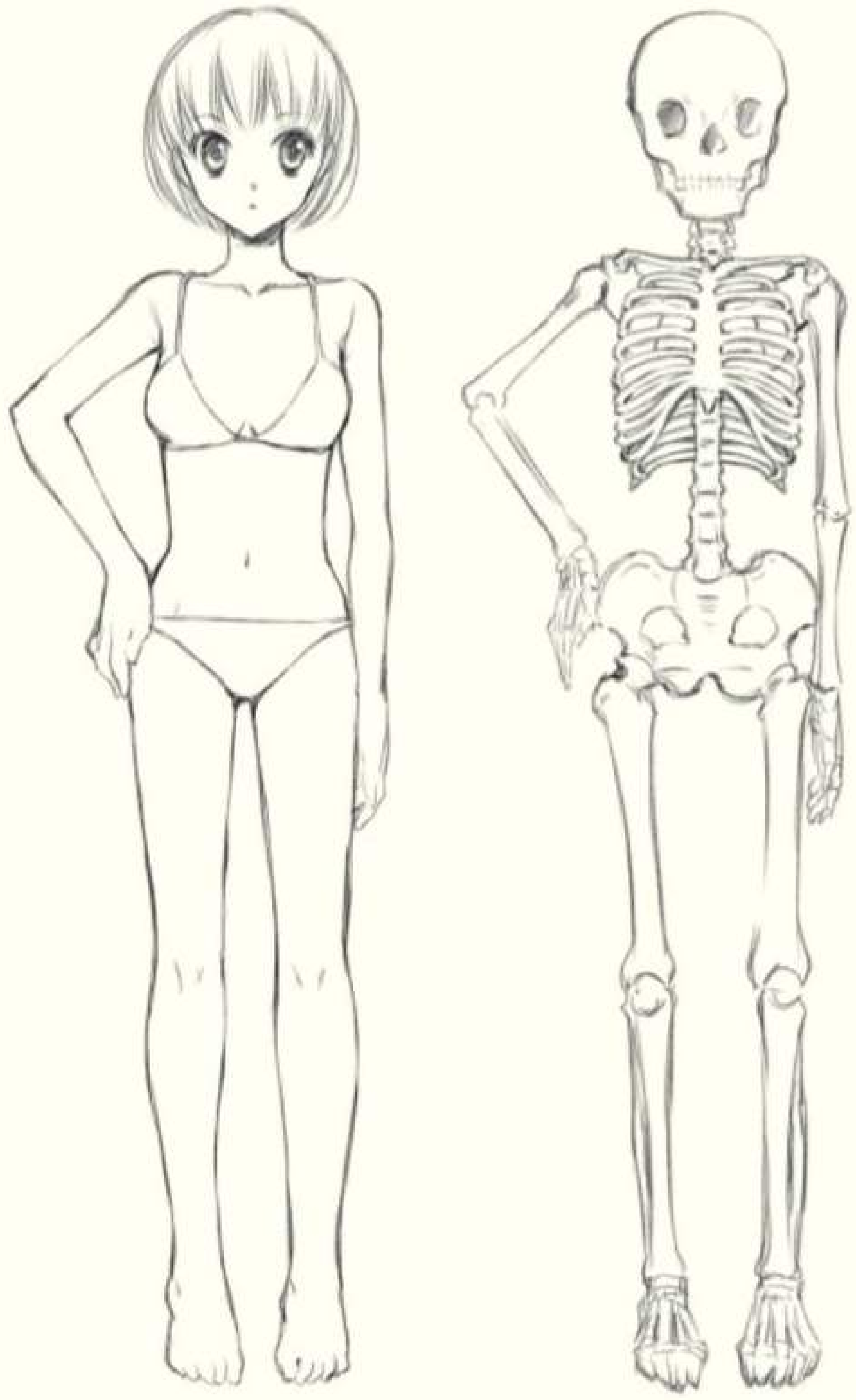



TECHNIQUE

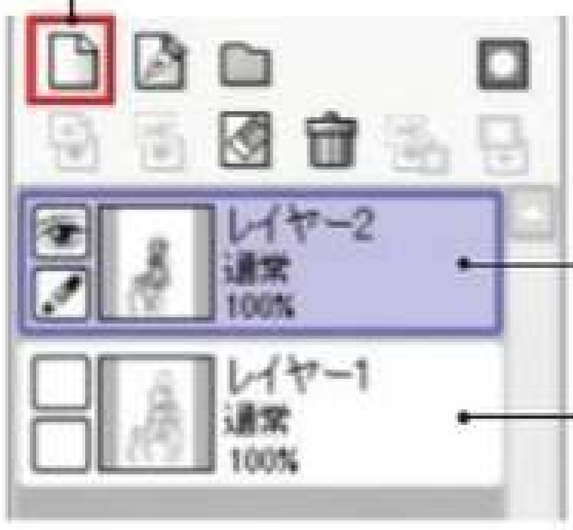
### 骨格を意識して描く

まんがの絵はデフォルメされたものが多いですが（私の絵もそうです）、たとえデフォルメされているキャラクターでも基本の骨格がしっかりしていないと、不自然な絵になってしまいます。骨格は基礎中の基礎ですので、一度はじっくり向き合って描く機会を作ることをお勧めします。あとは服を着せていないごまかしの効かない状態で人体を描けるようになることも大事です。体の成り立ちを知っていると難しいポーズを取らせたときにも「ここはこう繋がっているからこうなる」ということが分かりやすいので、面倒くさがらず練習するようにしましょう。



## 下書きの作成

**01** 新規のレイヤーを増やし、ラフのレイヤーを利用して1枚には左側の座っている女の子の下書きを描いて、右の女の子と重なっている部分は後から「消しゴム」ツールで消します。



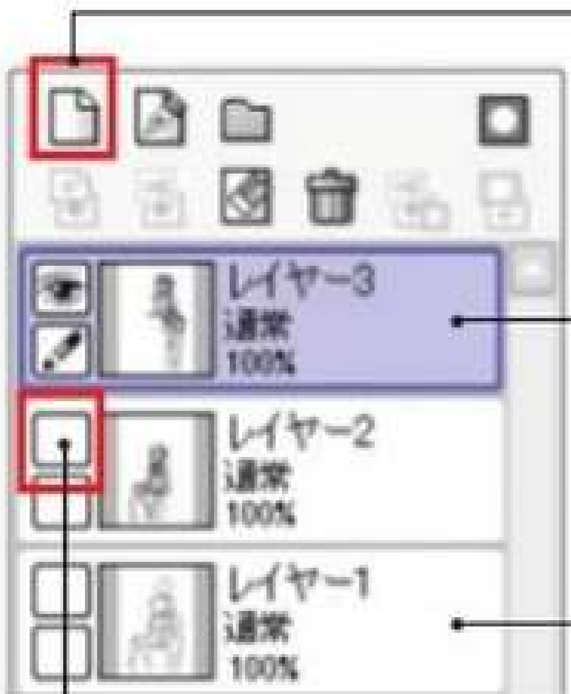

①「通常レイヤーの新規作成」を選択します

②新規のレイヤーに座った女の子のみ描きます

ラフのレイヤー



**02** 「01」で作ったレイヤーを非表示にします。もう1枚新規のレイヤーを増やし、右側の立っている女の子の下書きを描き、こちらも左の女の子と重なっている部分は後から「消しゴム」ツールで消します。




②「通常レイヤーの新規作成」を選択します

新規のレイヤーに右の少女のみ描きます

ラフのレイヤー

①目アイコンをクリックして、「レイヤー2」を非表示にします



03

ラフで描いた「レイヤー1」は不透明度を下げ(10%程度)ガイドとして使います。




「レイヤー1」に対して「不透明度」を10%ぐらいに設定します

04

下書きも大体のシルエットやポーズを決めるためのラフなので、線も太く大まかでかまいません。レイヤー分けをしたのは描いてから配置を変えたりしやすいためです。

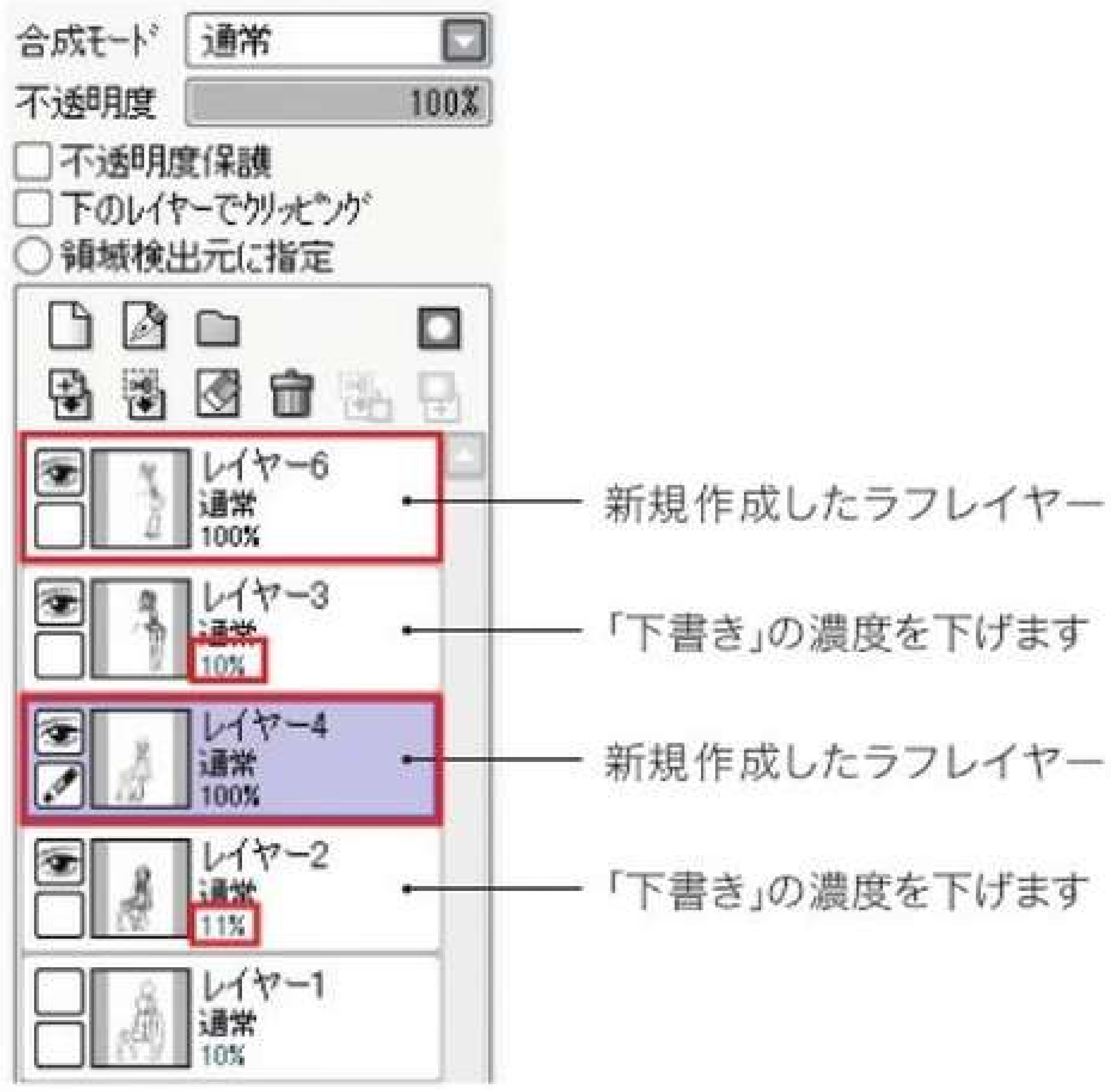


「座った女の子」と「立った女の子」のレイヤーはうまく重なるように調節します

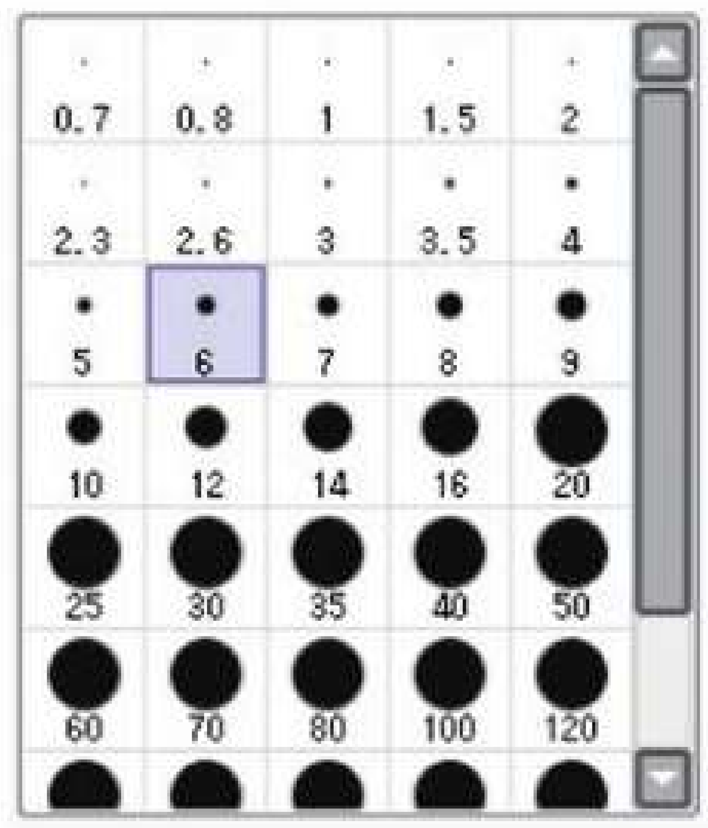


## 下書きの作成2

**01** 2つの「下書きレイヤー」はそれぞれ不透明度を下げて、それを見ながら今度はより細かく描き込んだラフを作成します。




**02** 今度は「鉛筆」ツールのサイズをより小さい「6」を選びました。



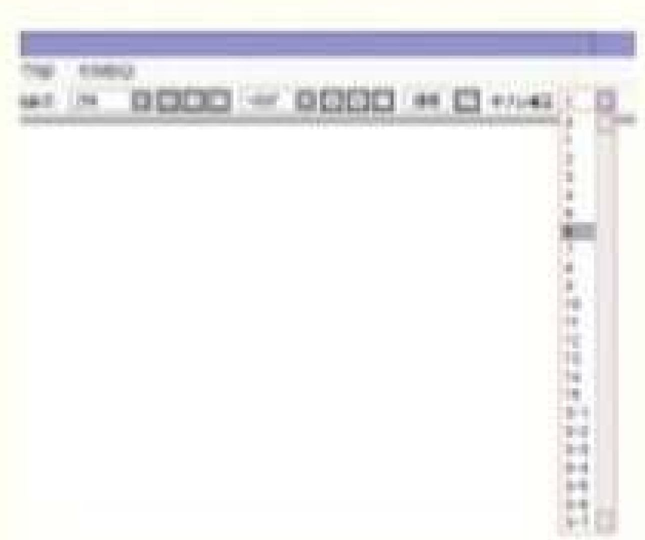

### One Point

**手のぶれを調節できる「手ブレ補正」**

SAIの機能の中でも特徴的なのが、手のぶれを調節できる「手ブレ補正」機能です。ペンタブレットで滑らかに線を描いたつもりでも、「線が微妙に揺れてしまった」という経験は誰でもあると思いますが、そんな微妙なブレを補正してくれる便利な機能です。補正を強く設定すると描画速度が遅くなるという欠点も持ち合わせているので、いろいろな数値を試して各自の環境に合わせた設定を探ってみるとよいでしょう。


手ブレ補正「0」を設定


手ブレ補正「15」を設定


「手ブレ補正」の機能は画面上部にあります。普段は「6」ぐらいを選んで作業しています

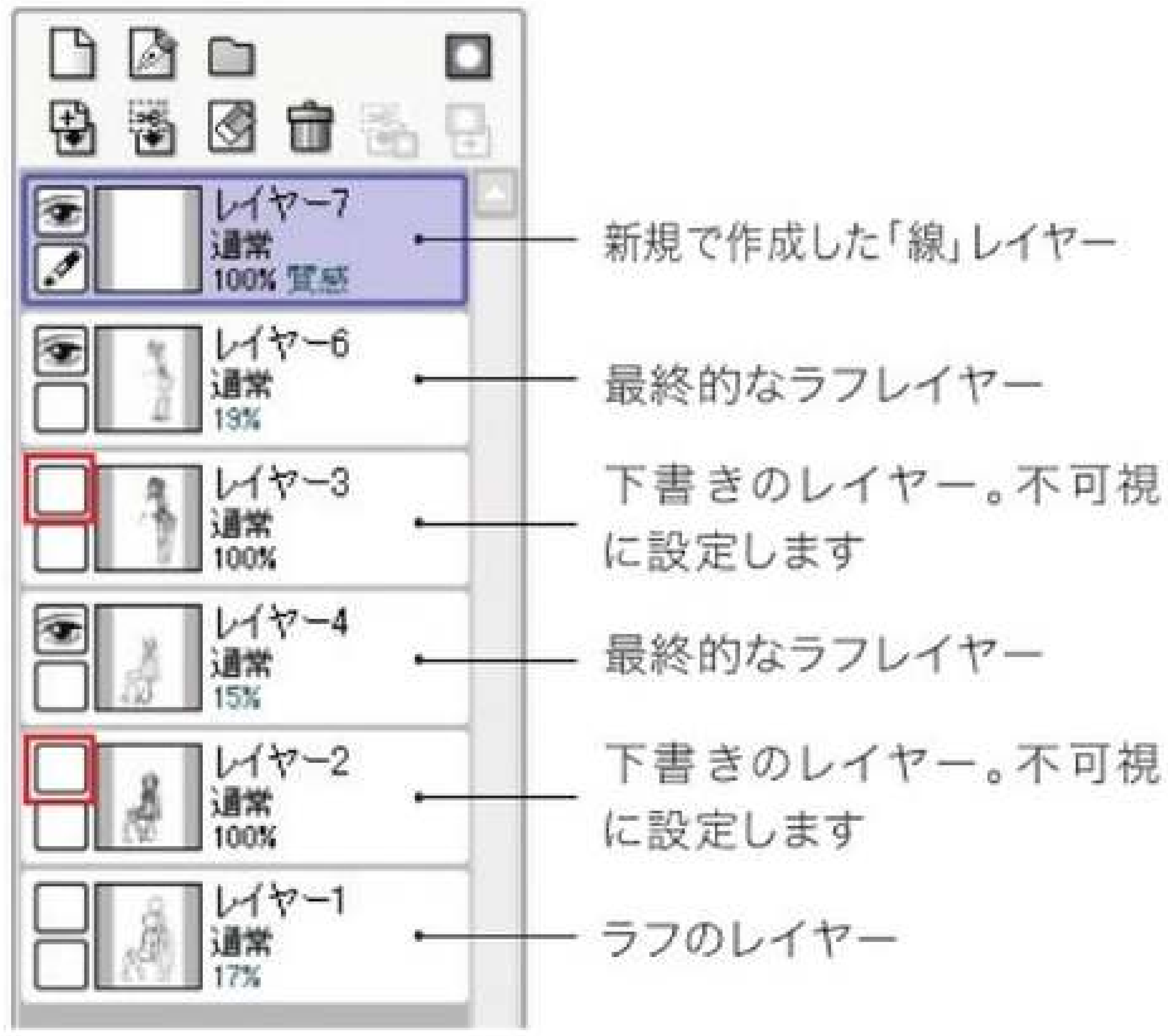
03

薄くした「下書き」レイヤーを参考に、表情、服、髪型など細かく描いていきます。これでより細かく描き込んだラフの完成です。

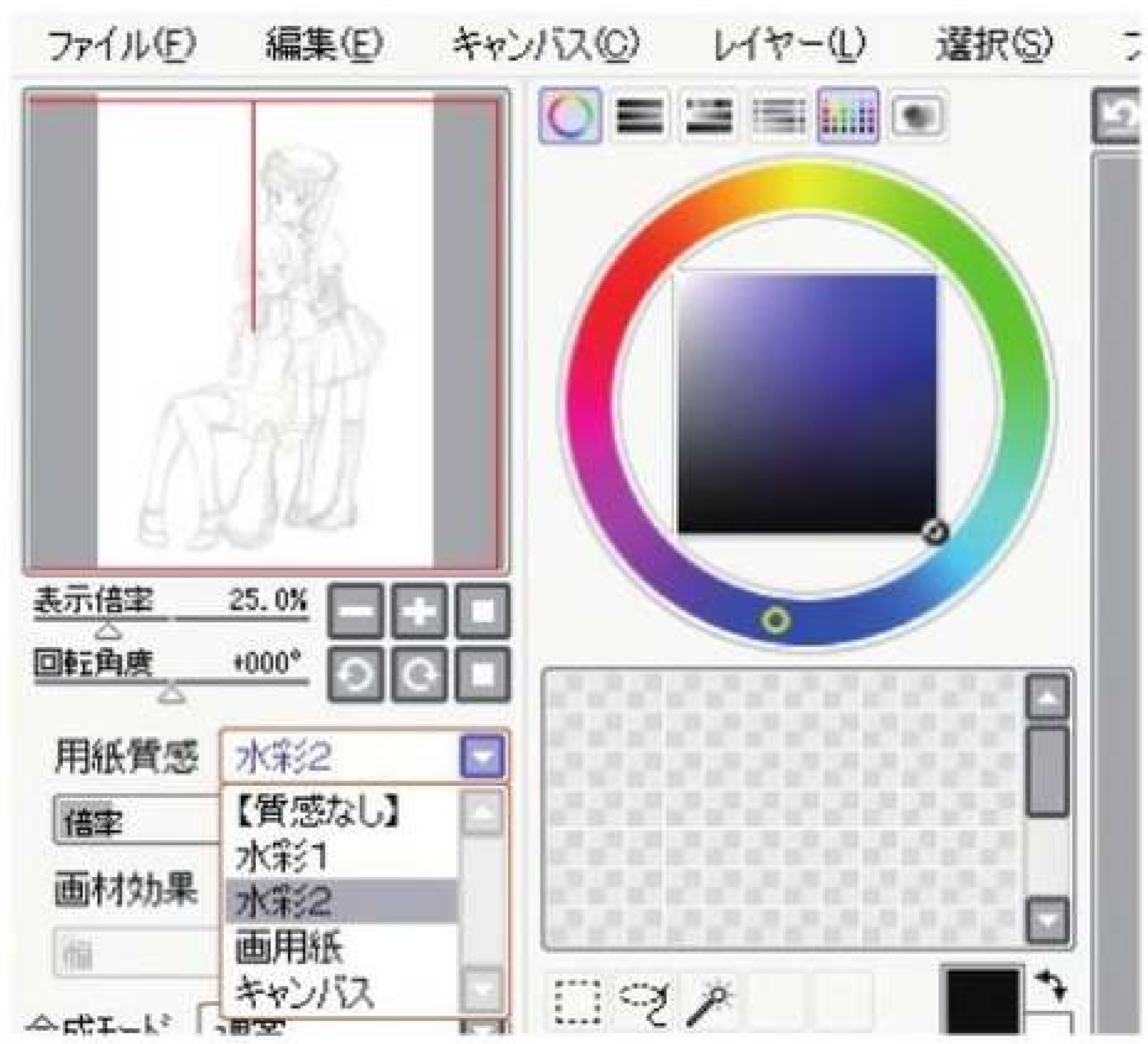


## 主線の作成

**01** 「ラフ」と「下書き」のレイヤーを不可視モードにします（必要なければ削除してしまっても構いません）。「レイヤー6」と「レイヤー4」のラフレイヤーの不透明度を下げて、新規のレイヤー（後で「線」レイヤーと名称を変更）を作ります。




**02** 主線はアナログの鉛筆で描いたような線にしたいので、用紙質感を使います。ここでは「水彩２」を使用しています。




### One Point

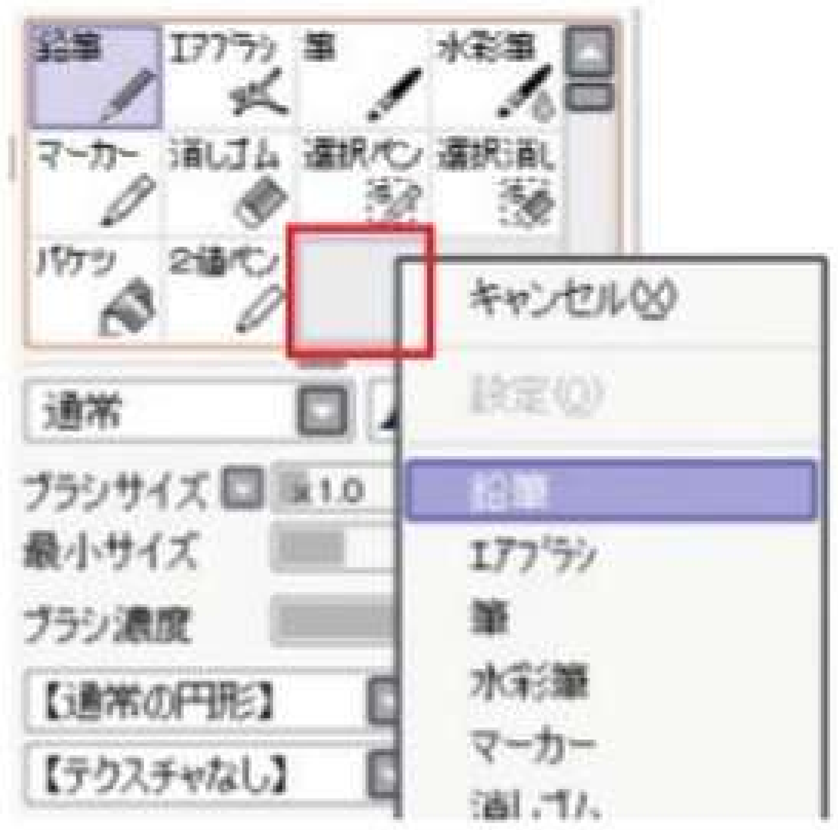
### 下地の質感を設定する「用紙質感」

「用紙設定」は、描画した部分に対して質感を与える機能です。標準で「水彩1」「水彩2」「画用紙」「キャンバス」といった質感が用意されており、それぞれその名称の印象のテクスチャを描画に与えることができます。

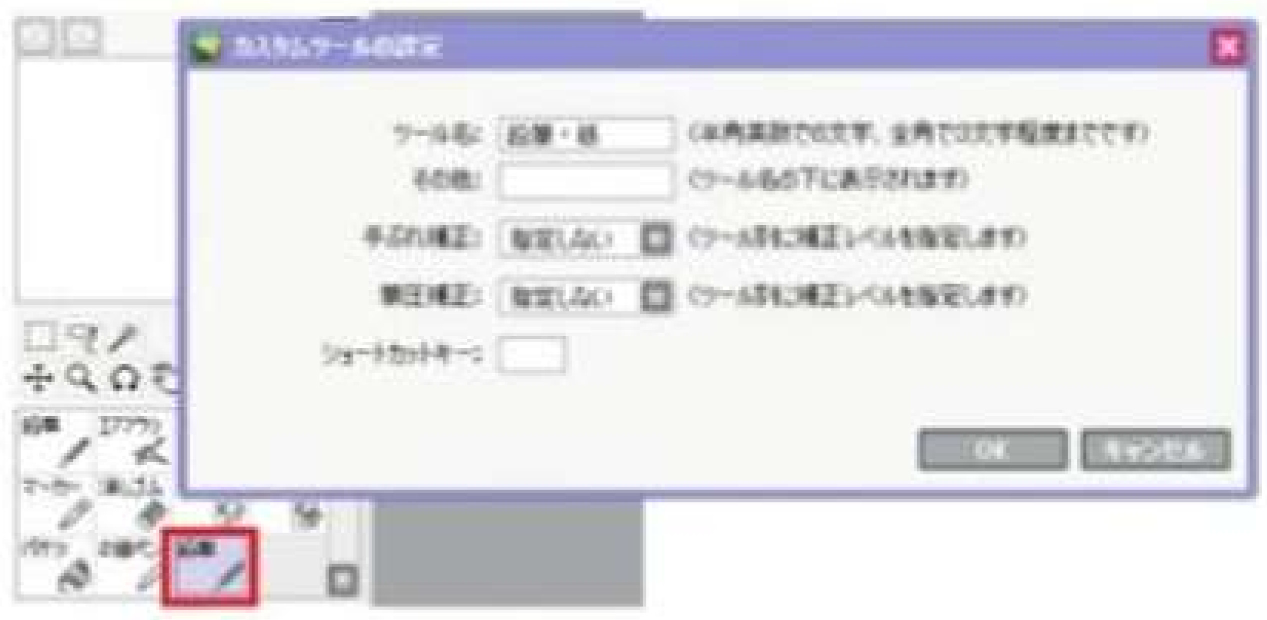

「画用紙」の設定


「水彩2」の設定

03 更にアナログ鉛筆っぽさを出すために、デフォルトの鉛筆ツールの設定を少し変えます。「カスタムツールトレイ」の空白部分を右クリックし、「ツール作成」メニューから「鉛筆」を選択します。




04 「カスタムツールトレイ」に新しく作られた「鉛筆」ツールをダブルクリックし、「カスタムツールの設定」ウインドウを表示します。ツール名は「鉛筆・紙」としました。



05 「カスタムツールトレイ」の「鉛筆・紙」アイコンを選択し、ブラシ濃度、用紙質感、最小サイズなどを設定します。




06 左がカスタマイズした鉛筆ツール、右がデフォルトの鉛筆ツールです。



設定後の鉛筆　初期設定の鉛筆

07

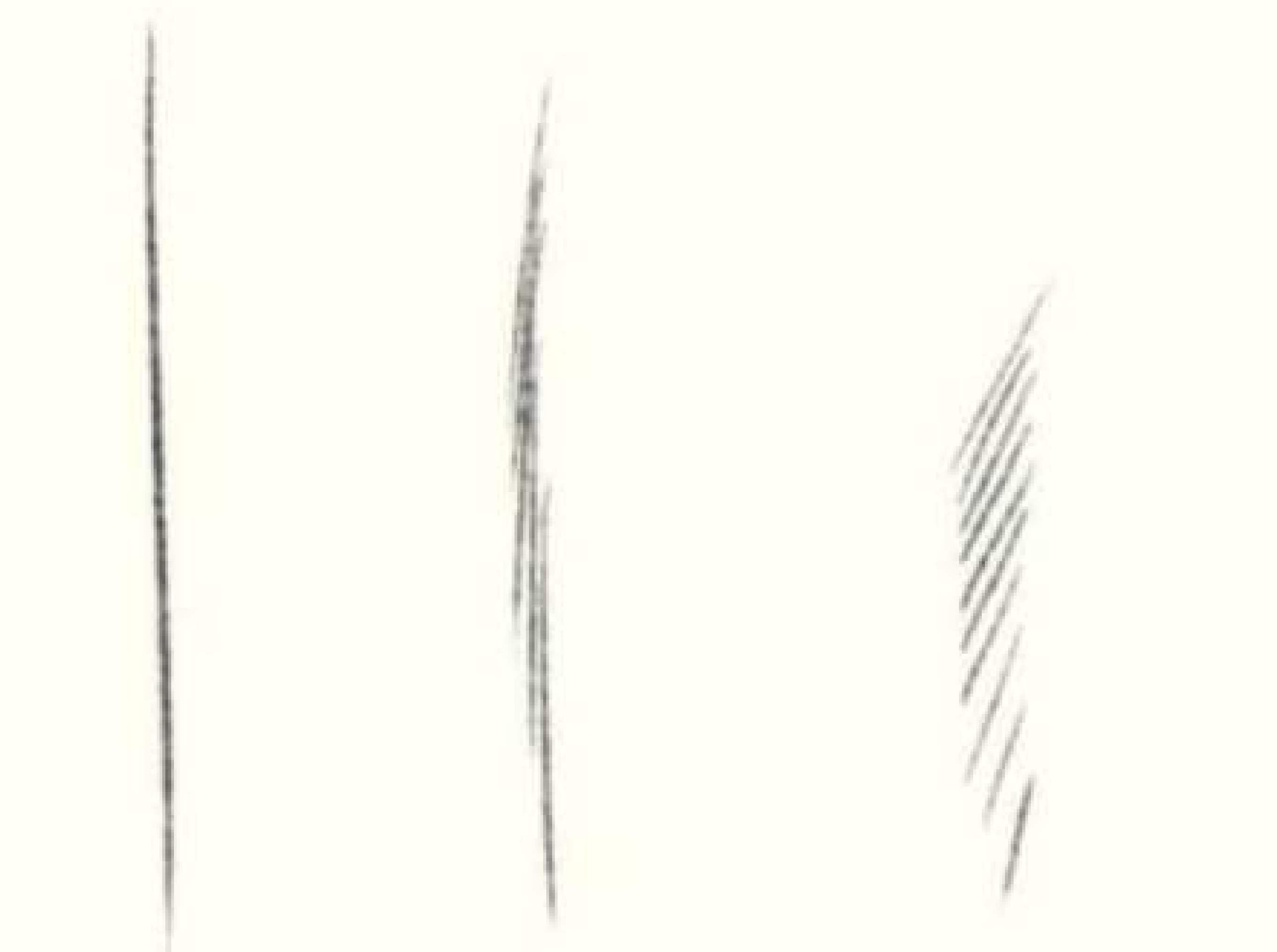
「線」レイヤーに主線を描き込んでいきます。スタート地点は人それぞれですが、私の場合は顔の輪郭から入ります。



TECHNIQUE

### いろいろな種類の線を描けるようになろう

線はただタブレットですっと引いただけのものでは味気なくなってしまうので、たくさん線を重ねたりして表情を出すと、より主線が生きてくると思います。



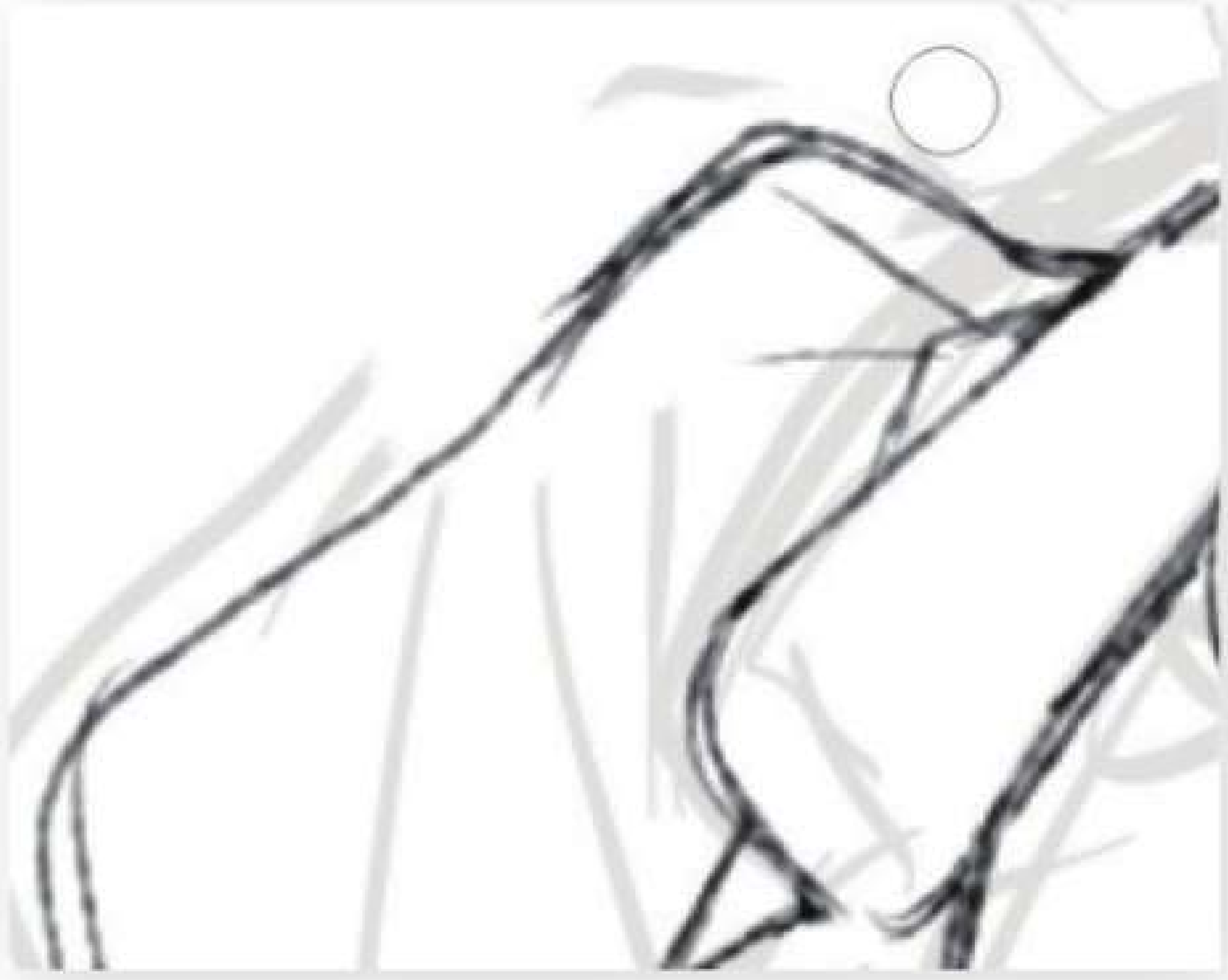
## ジャケットの作画

01 一気に上半身を描いていきます。はみ出しているところを「消しゴム」ツールで消していきます。




「消しゴム」ツールを選択します







はみ出しているところを消していきます

### One Point

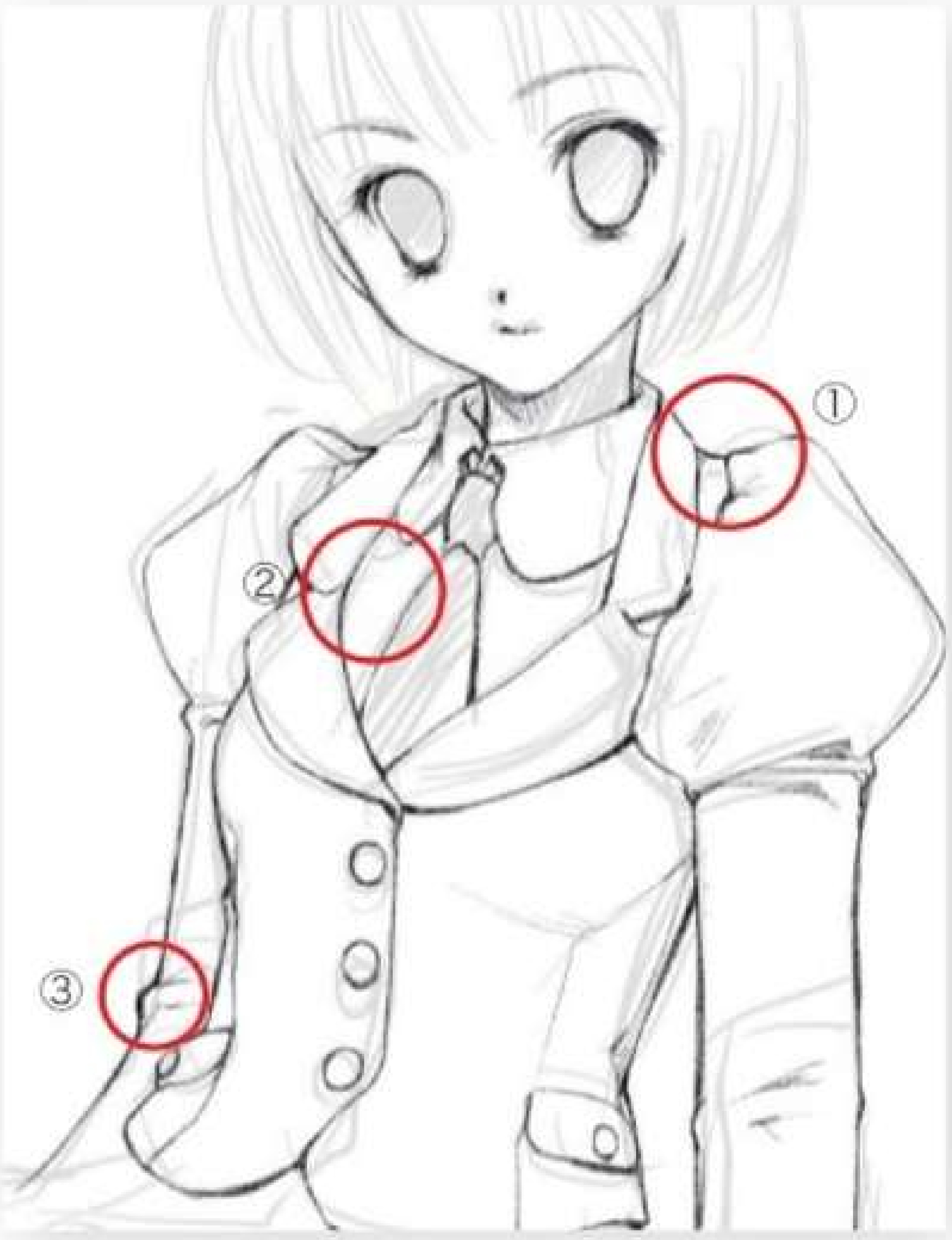
**描画は選択したレイヤーのみ適用される**

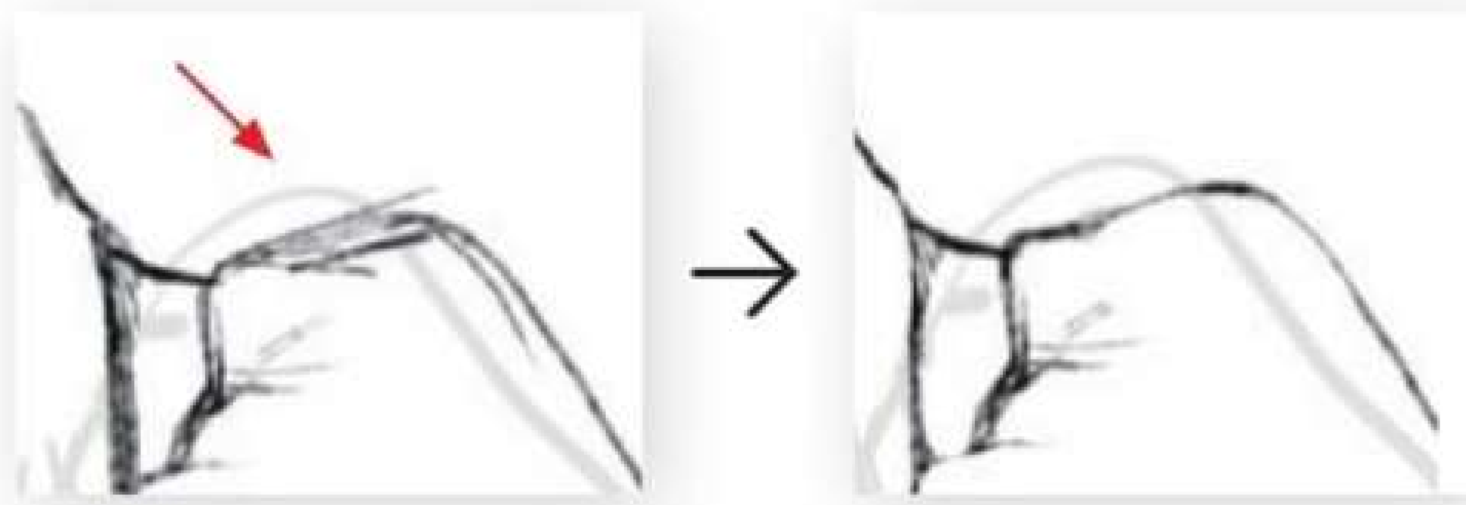
「鉛筆」ツールや「消しゴム」ツールの描画は、青く表示されている選択したレイヤーのみに適用されます。例えば、「主線」レイヤーを選択して「消しゴム」ツールで主線を消しても、「下書き」レイヤーのラフは消えることはありません。



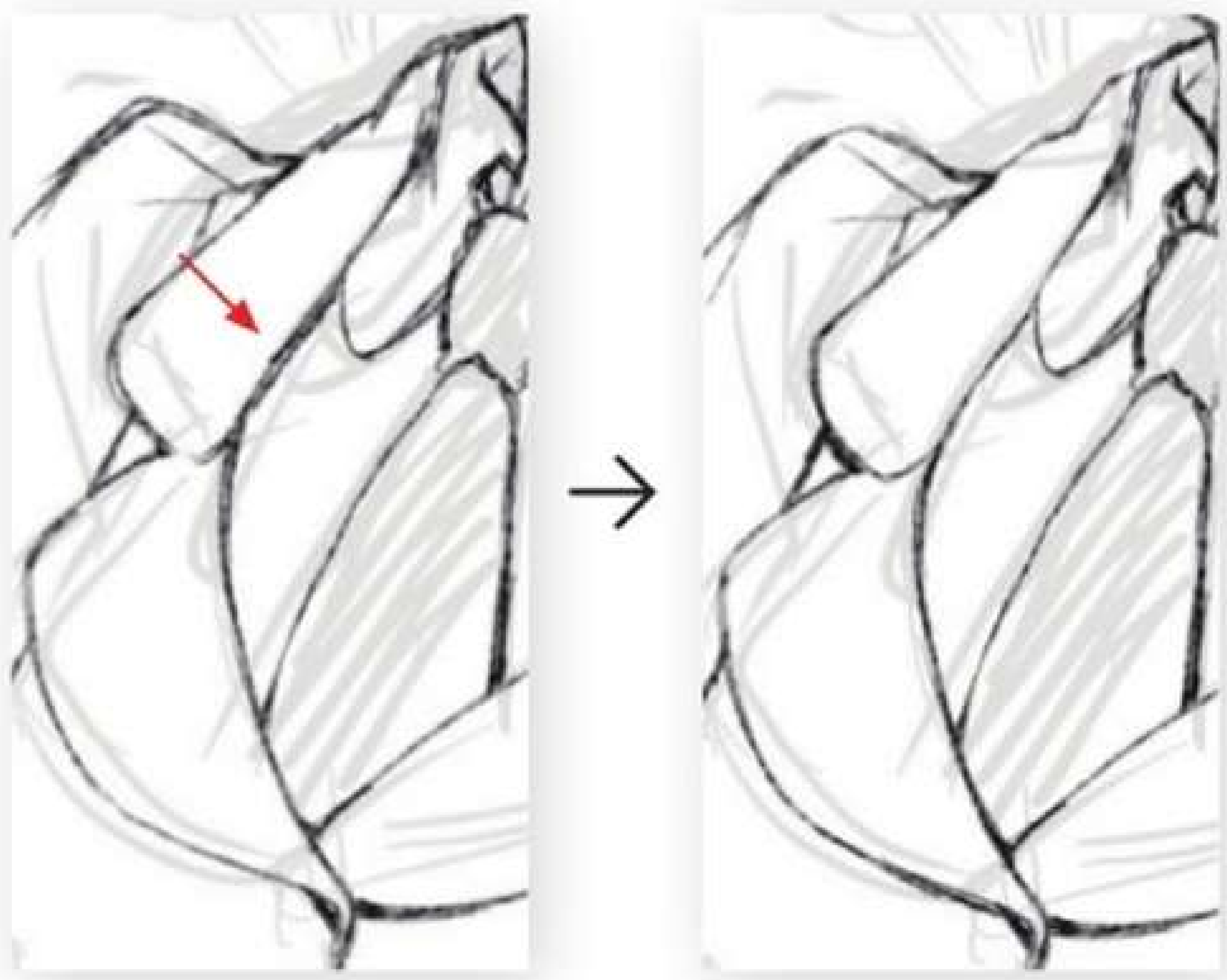
02

より主線に立体感を出すために影のできそうなところは線を太く、逆に洋服のシワや縫い目のラインは細くします。塗りで立体感を出すことはもちろんできますが、主線の段階でこういった点に気をつけて作業をすると良いでしょう。

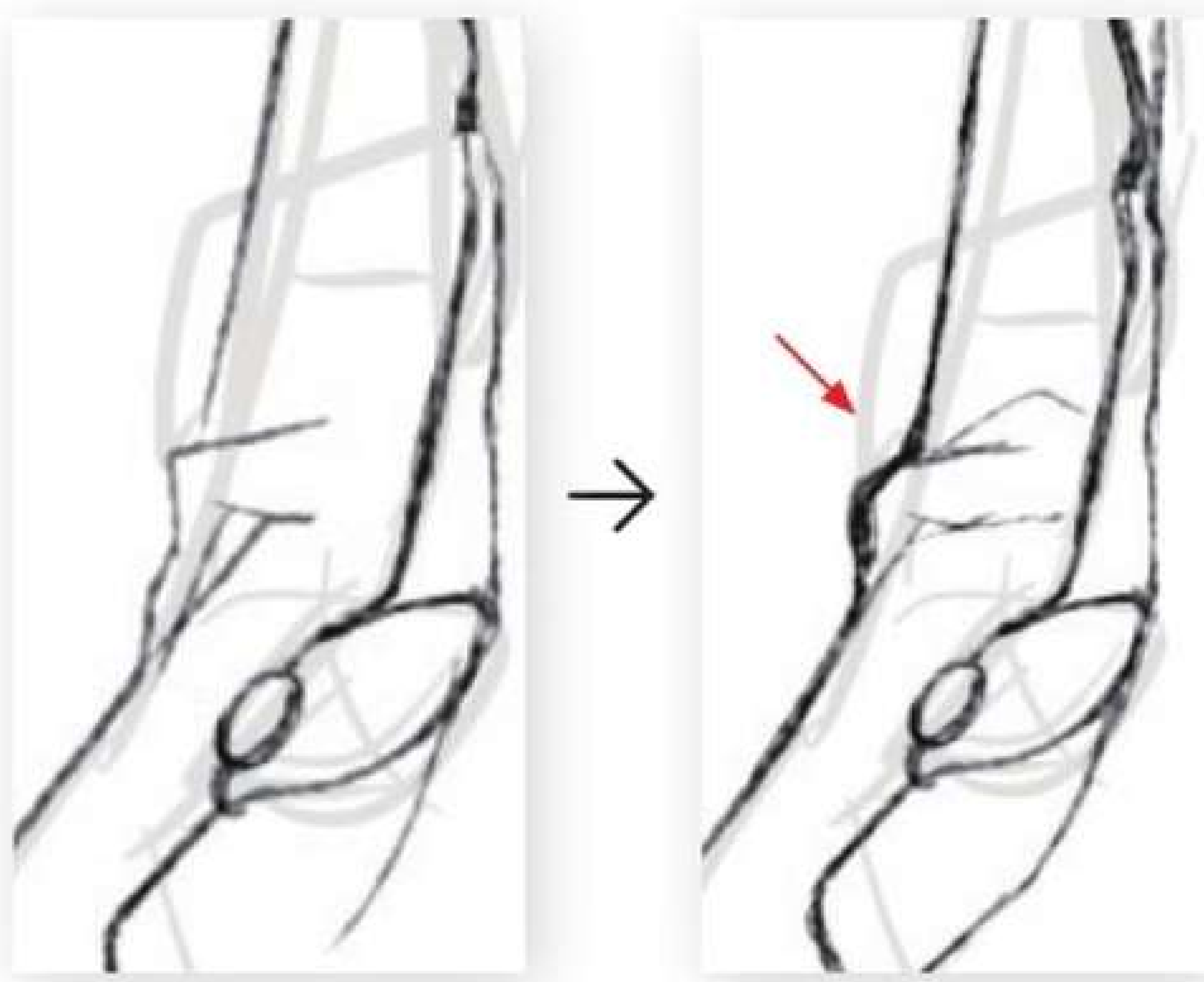


①肩に影を追加します



②襟の線は細くします



③袖の線は太くします

## スカートの作画

01 下半身を描いていきます。腰周りと太腿部分が洋服に隠れて見えなくなっていますが、人物の立体感を意識して描くためには服の下はどういう形状をしているのかを意識することは、とても重要です。ここでは隠れている部分をガイドとして新規レイヤー（ガイド-脚）に描き起こし、体の上に布が乗っている様をより描きやすくしてみました。






ガイドであることを分かりやすくするために、カラーサークルで鉛筆の色を赤に設定しました

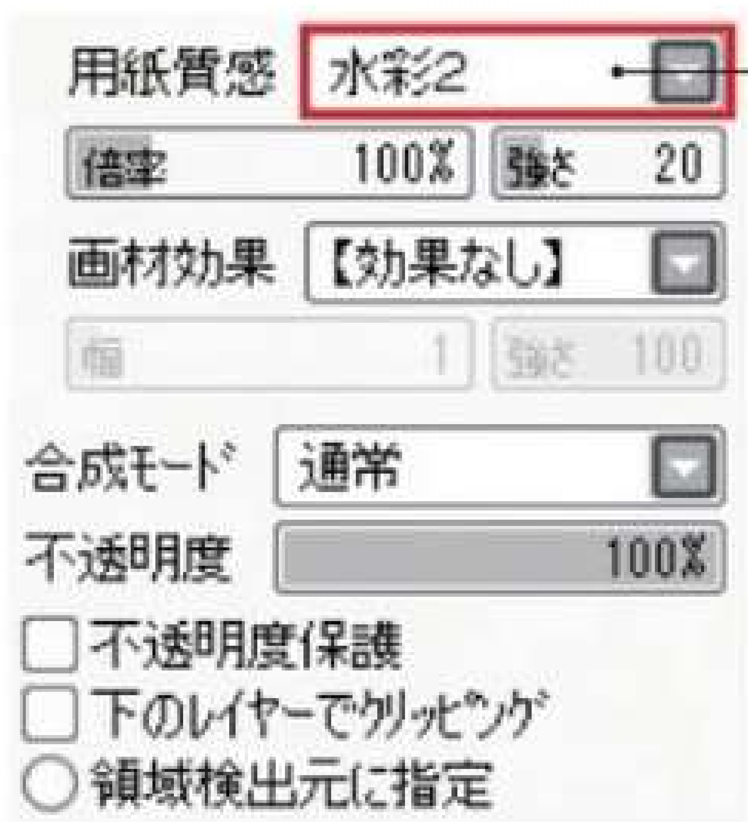


新規作成した「ガイド-脚」レイヤーに下半身のアウトラインを描いていきます

**02** 新しくレイヤーを作り、お腹のあたりのスカートを描いています。脚がつけ根から折れ曲がっていることを念頭に、スカートのシワを描いていきます。このときに用紙質感を「水彩2」に設定をするのを忘れないようにしましょう。




新規の「レイヤー7」はスカートと手の主線を描くためのレイヤーです




用紙設定から「水彩2」を選択します



脚のガイドを基にスカートを描いていきます

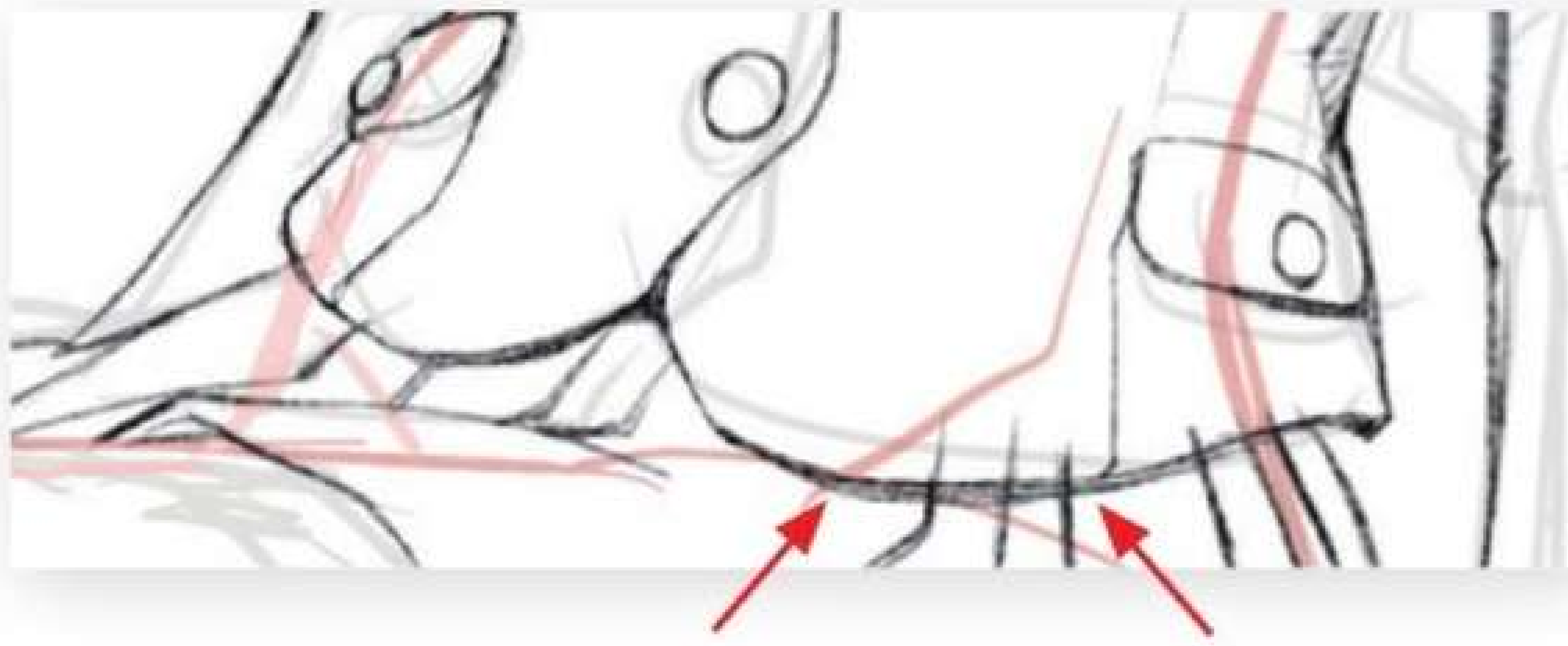
**03** 腿からサイドまでスカートは横へ流れて下へ落ちています。



04 ジャケット下にできる影をより強く入れます。

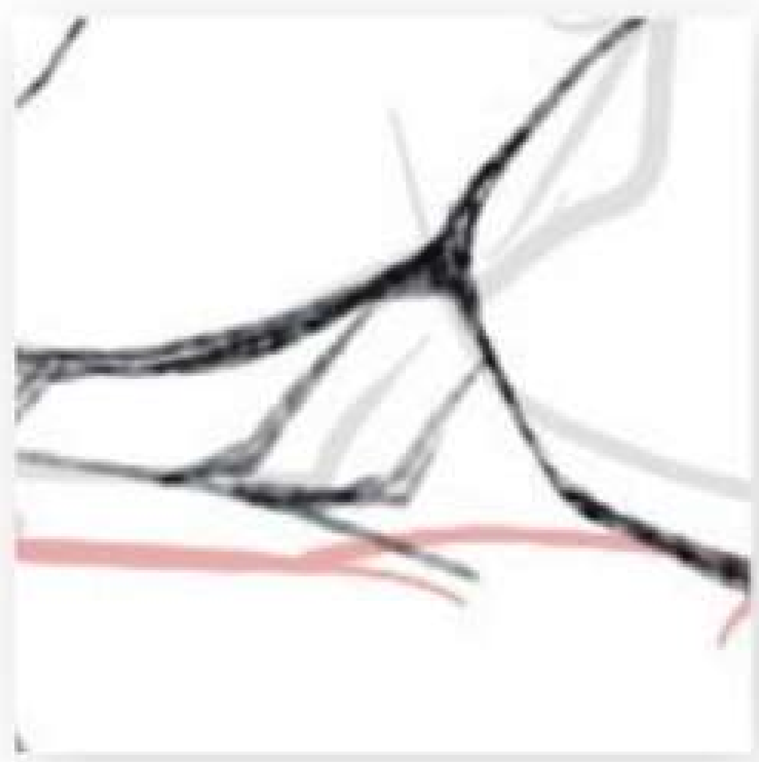


↓



05 プリーツにも陰影を強調する線を入れます。

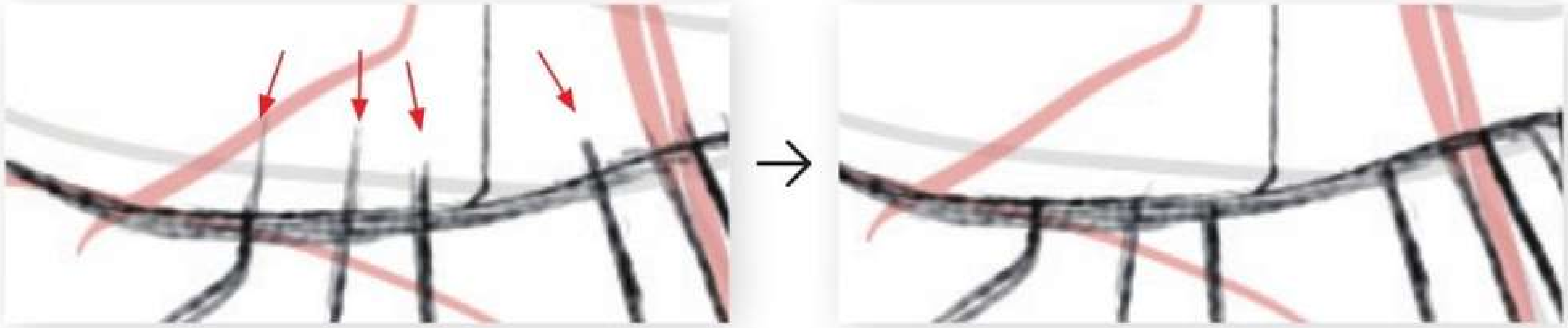




↓



06 ジャケット部分にはみ出ているところを「消しゴム」で消していきます。



07 足りない線を描き足してスカートは終了です。



## 手の作画

01 手を描きます。10代の女の子らしさを出すため、少し手はふっくらさせ指先は繊細に表現します。爪を描き入れるとより細やかな表情を出せると思います。





### TECHNIQUE

#### 自分の手を参考に描く

真ん中が見ながら描いた自分の手、左がそれにもう少し丸みをつけた女性の手、右がさらにごつく指を長くした男性の手です。女性の手を描くときは関節の描き込みは控えめにし、指先に向かって丸みを帯びさせます。爪は実際の人の手より細くすることで繊細さを出します。逆に男性の手は線に起伏を持たせ、関節を強調します。



女性の手の例



自分の手の例

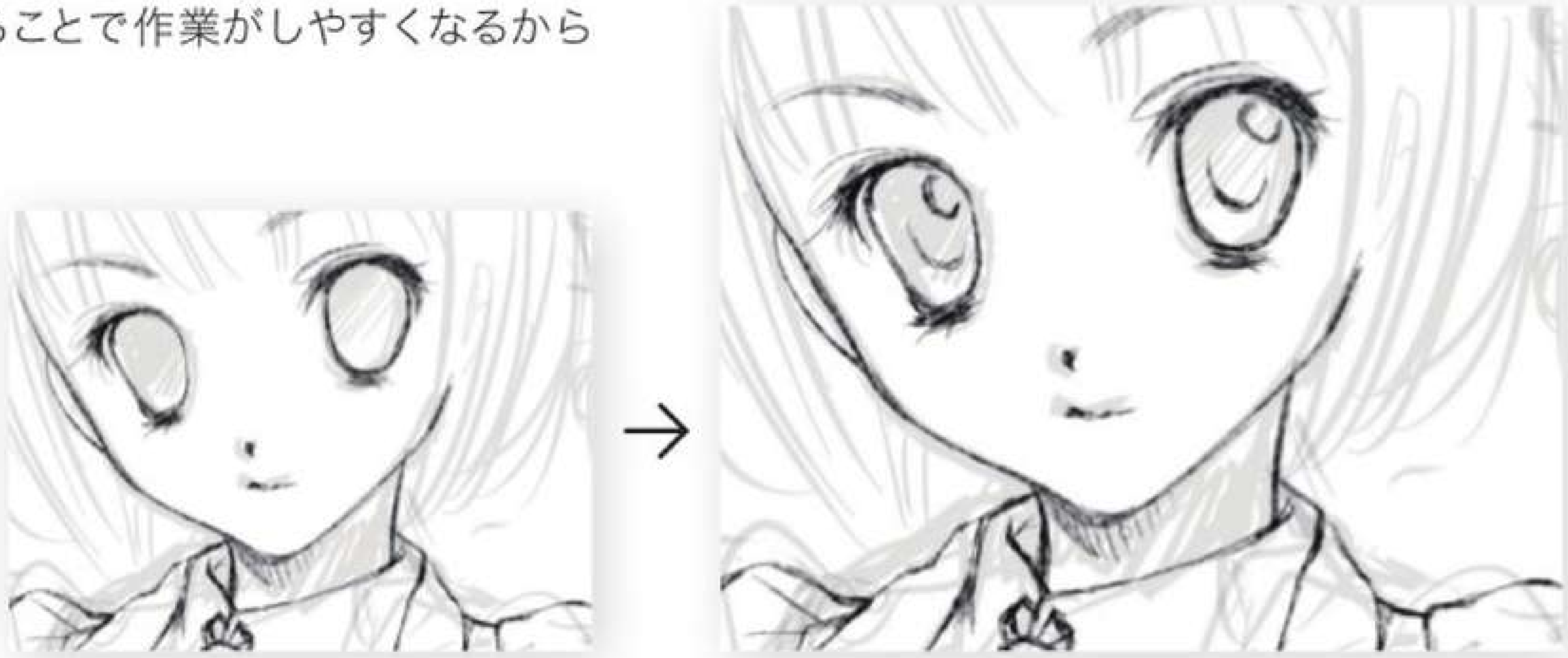


男性の手の例

## 瞳の作画

**01**

体を描くのに少し飽きてきたので、顔を描き込みます。まず瞳のディテールから。基本的に、私が目を描くときは瞳孔と一番大きなハイライトを線画の段階で描き込んでいます。表情をつけることで作業がしやすくなるからです。

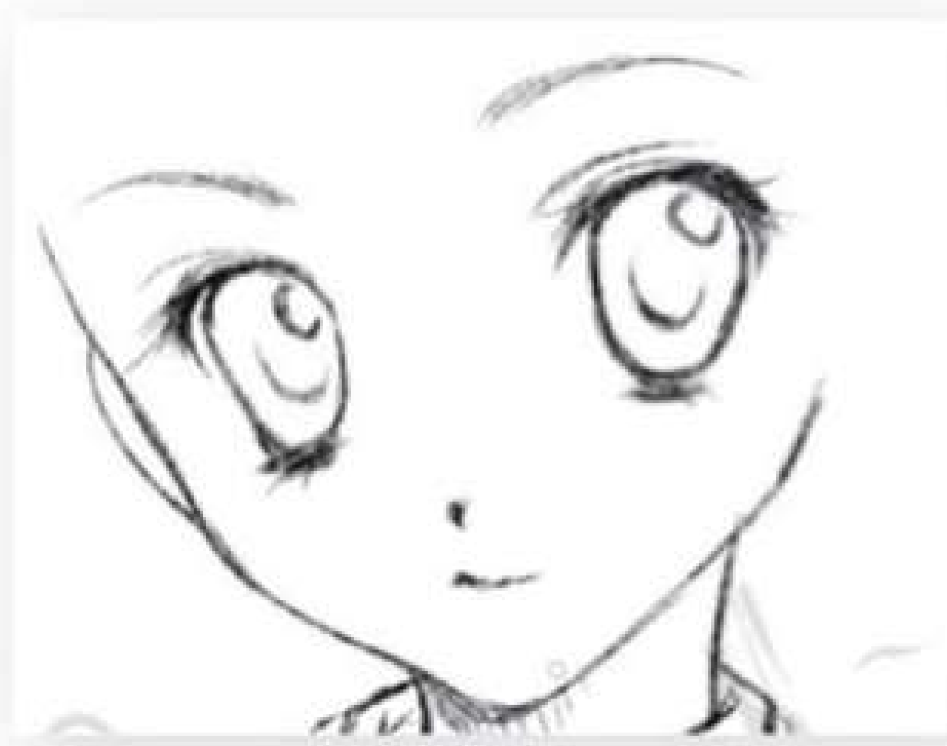


**02**

少し顔の修正を行います。ラフのアタリを不可視モードにし余計なところは削り、足りないところは描き足します。

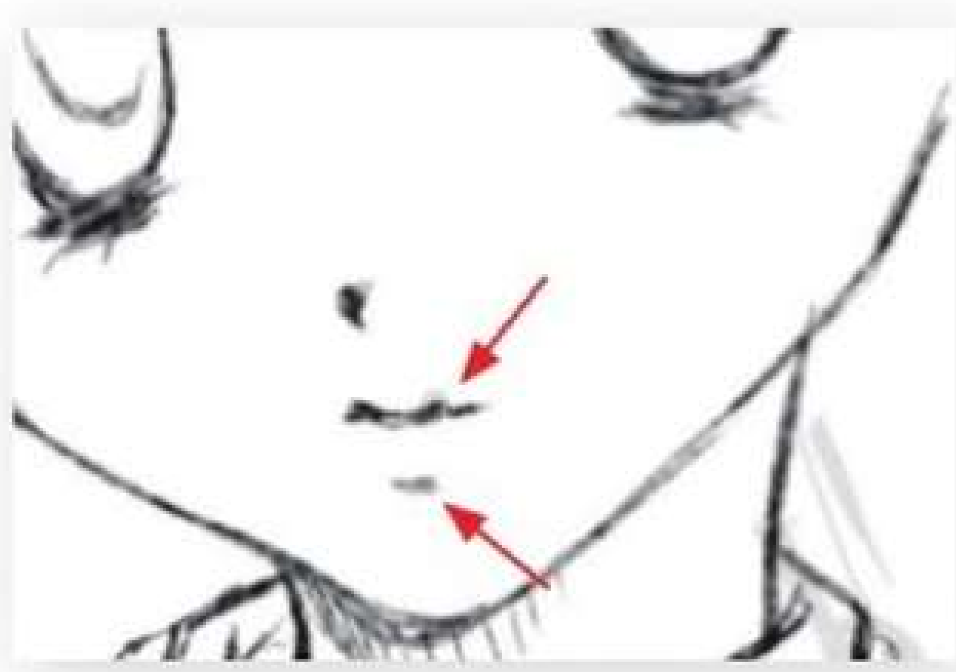



不可視に設定します



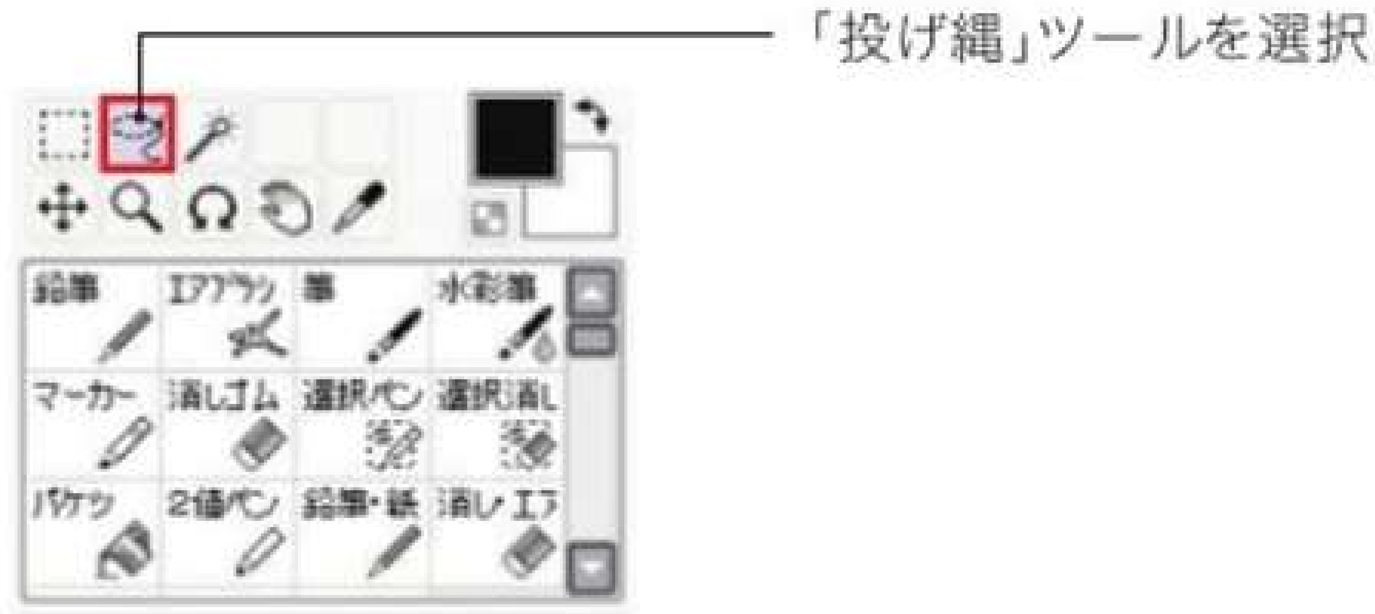
**03**

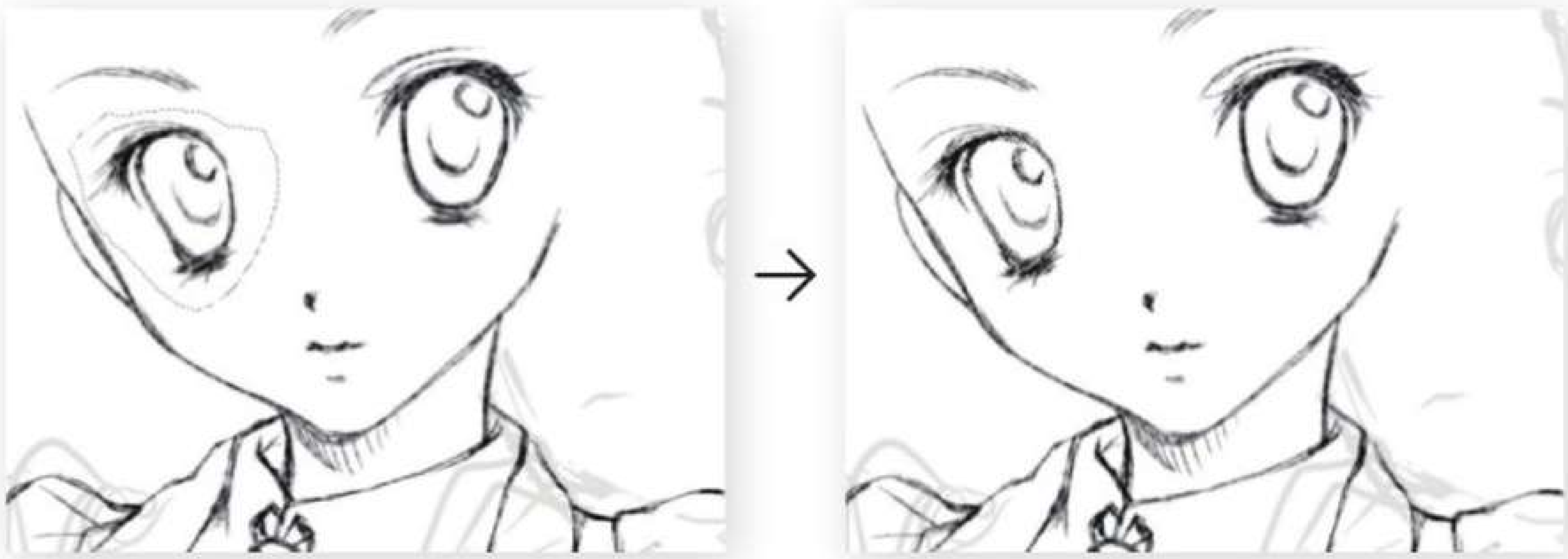
まず口の形を整えます。更にその下に小さく線を入れ、唇の下にできる影を表現します。



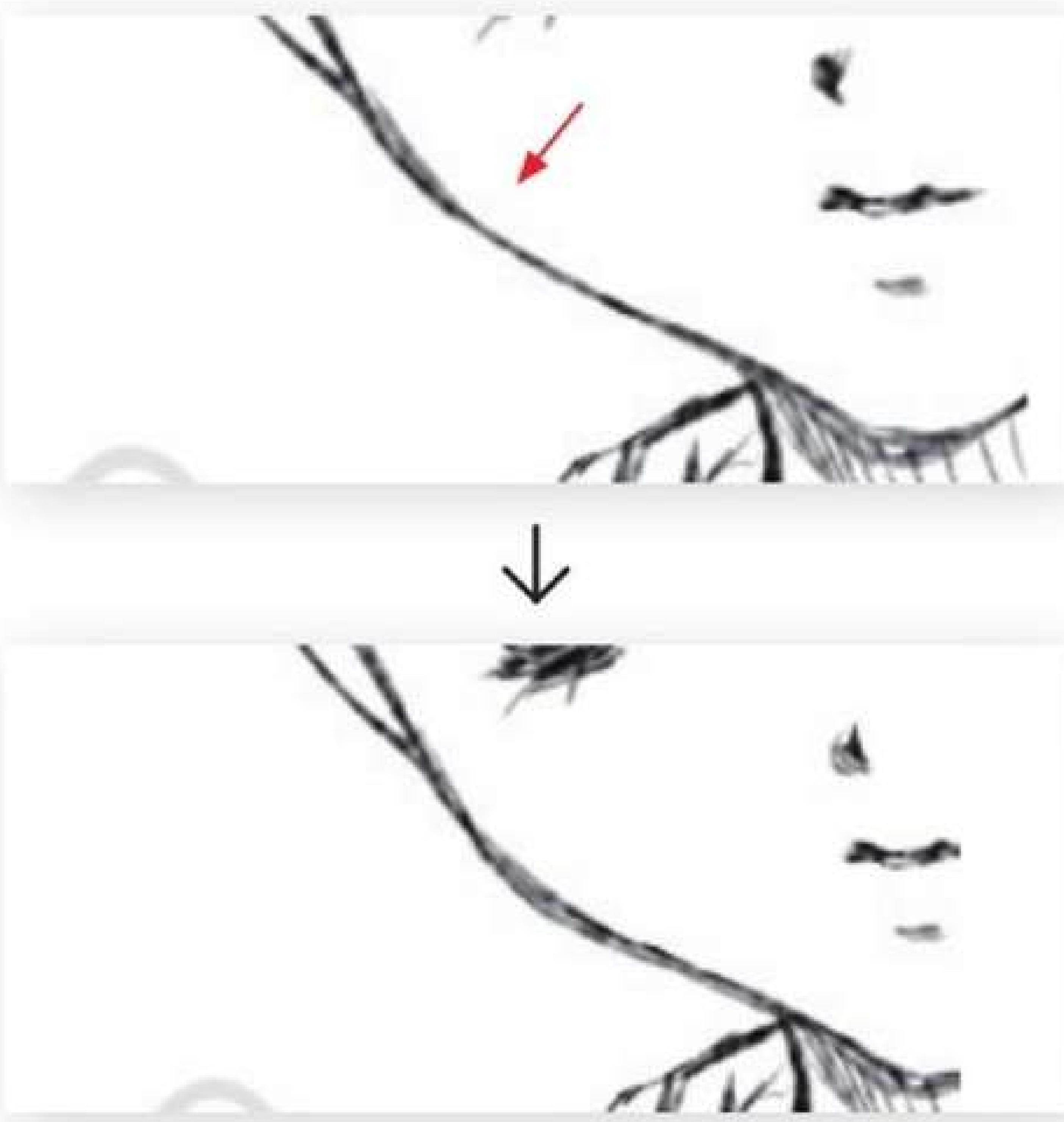
## 顔のバランスの修正

01 目の左右のバランスが少し気になったので、位置をずらします。「投げ縄」ツールで目の周りを囲います。選択されている部分にカーソルを持っていくとハサミのマークが出るのでそのまま画面をドラッグすると動きます。



02 変更した箇所とのバランスを見ながら鼻と輪郭を少しだけ修正しました。





## 脚の作画

01 次は脚です。脚は意外とバランスが難しいのでラフのレイヤーを「表示/非表示」モードに切り替えながら描くとよいと思います。



02 まずは向かって右側から描いてみました。

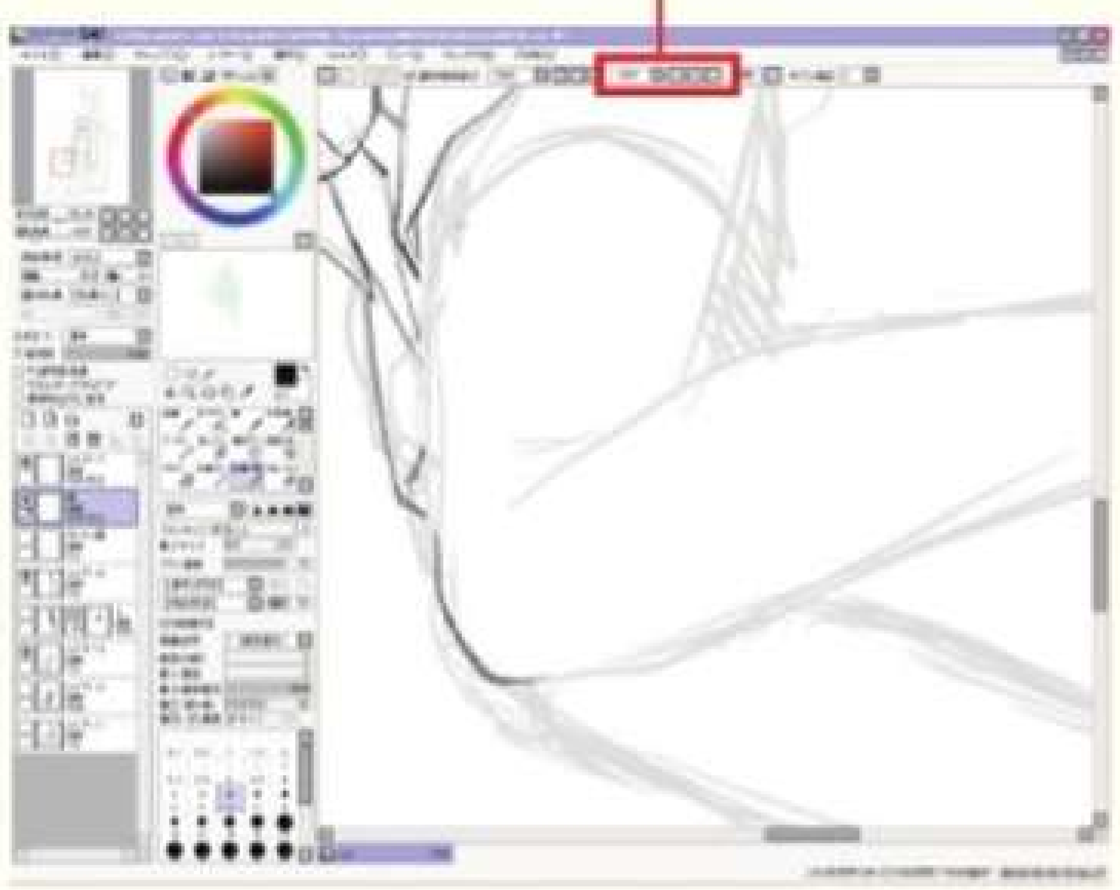


ONE POINT

### 得意の角度で描く

曲線は利き手の手首の振りに描きやすい/描きにくい方向があるとよく聞きます。その振りに合わせてSAIはビューを回転や反転できる機能を搭載しています。綺麗なカーブを1ストロークで描いたほうが線もスマートに見えるので「自分の手の描きやすい方向にビューを合わせる」という方法を積極的に使いましょう。



脚を描く際にビューを描きやすい角度に回転させました

03 次いで左脚も描いていきます。



## 04 両脚が描きそろったら一度ラフレイヤーを不可視にし、バランスを確認します。




不可視に設定します



TECHNIQUE

### 何を描きたいか？

自分がどんな絵を描きたいのかを知ることは、絵を描く上でとても重要だと思っています。何を描きたいのか分からなくなってしまうことが、私にとっては一番大きなスランプです。描くこと自体が上手でも描きたいものが分からなければ絵は生まれません。

そのために普段からいろいろなものを目にすること。見てこういうのが素敵だな、とか、こういうイメージを絵にしてみたいな、と思うこと、そこから空想して自分の世界を広げることが大事です。漫画の絵に限らず、絵画や写真、映画やプロモーションビデオなど、たくさん観てイメージの引き出しを増やす機会を作ると良いでしょう。



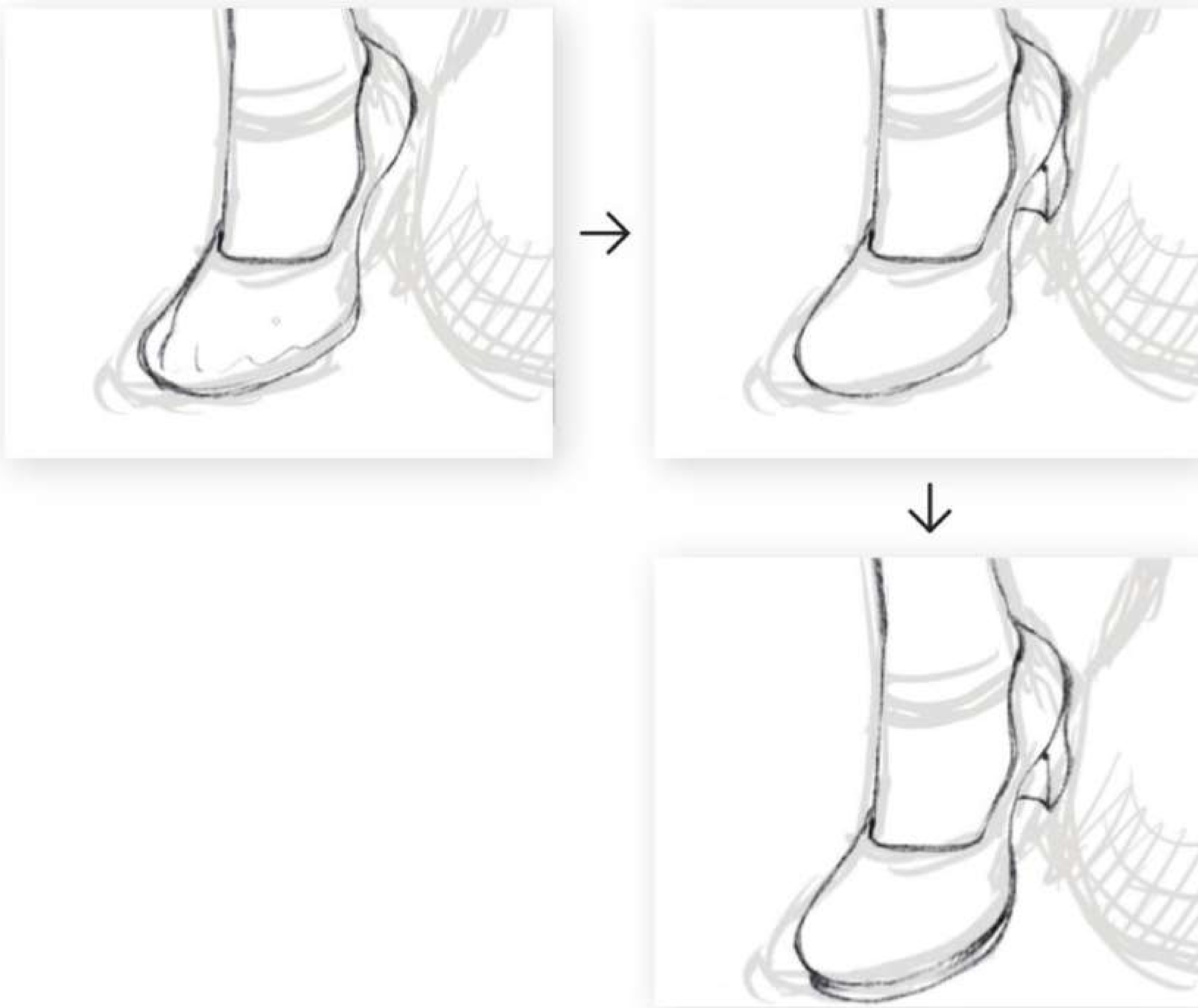
所有している本や DVD のごく一部です。学生時代からこつこつ集めた画集からここ近年で入手したアイドルの写真集、家具のカタログ、映画やプロモの DVD まで。

## 靴の作画

01 靴を描きます。靴は洋服と同様に、下に足があることをふまえて描きましょう。もちろん、実物の靴（写真でも可）の形をしっかりとらえて描くことも大事です。まず簡単でいいので足の形をアタリとして入れます。後で消してしまうので、「線」レイヤーで構いません。



02 靴の形を描いていきます。余分な線を消して、靴底（ソール）を描き足します。



03

ストラップを足して右側の靴が完成しました。



04

同様に左側も仕上げます。こういった細部をしっかりと描くと画面が引き締まるような気がするので、面倒がらずに実物をきちんと見て描画することが作品のクオリティを上げることに繋がると思います。




最後に「レイヤー7」と「線」レイヤーを統合します



## 髪の作画

**01** 髪の毛を描いていきます。顔パーツと線が重なり、なおかつ修正を入れることが多くなるので新規レイヤーに描きます。手が綺麗な曲線を描きやすい方向になるように、ビューを反転させて描きます。








ビューを反転させて手の癖に合わせます

**02** 全体を描き終えました。ラフレイヤーを不可視モードにし、線がはみ出しているところを直します。






髪の毛のはみ出しているところを削ります

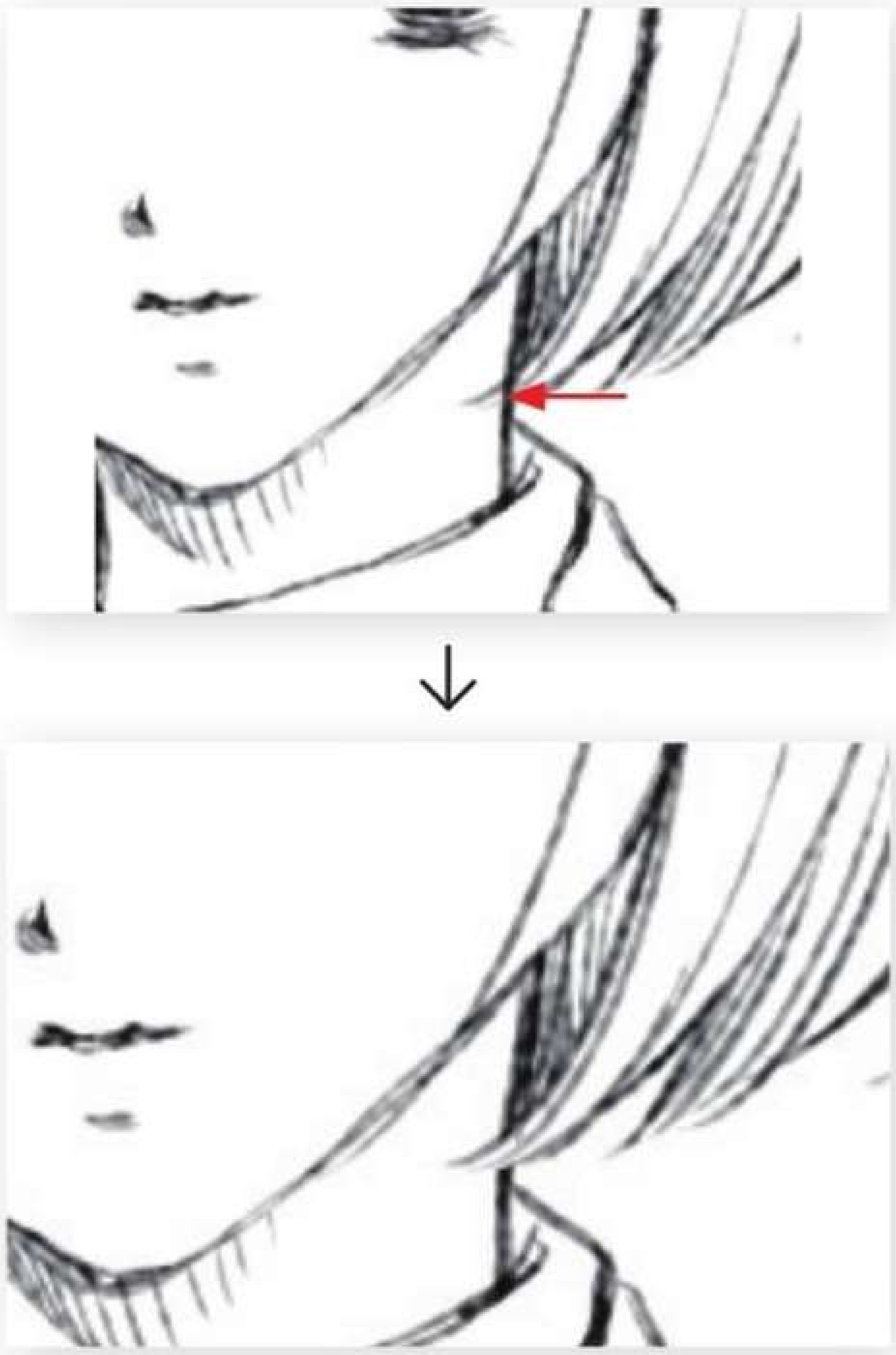
**03** 影を強調したいところや輪郭をはっきりさせたいところは線を描き足します。



**04** 主線レイヤーに戻り、髪の毛が手前にきて首の線が見えなくなっているべきところは「消しゴム」ツールで消していきます。




「線」レイヤーを選択します



05 これで髪の毛も描き終わりました。



## バイオリンケースの作画

01 足元に置いてあるバイオリンケースを描きます。インターネットで様々なバイオリンケースの画像を探し、それを参考にしながら描いていきます。新規に「バイオリンケース」レイヤーを作り、今までと同じく大雑把に形を取っていきます。






新規作成した「バイオリンケース」レイヤー

02 形によってはフリーハンドの直線よりも定規で引いたようなまっすぐな線のほうが形が整って見えることも多いと思います。SAIで直線を引く場合は、まず開始点をペンタブレット（あるいはマウス）でクリックし、そのままShiftを押しながら終止点でもう一度クリックするとまっすぐな線が引かれます。



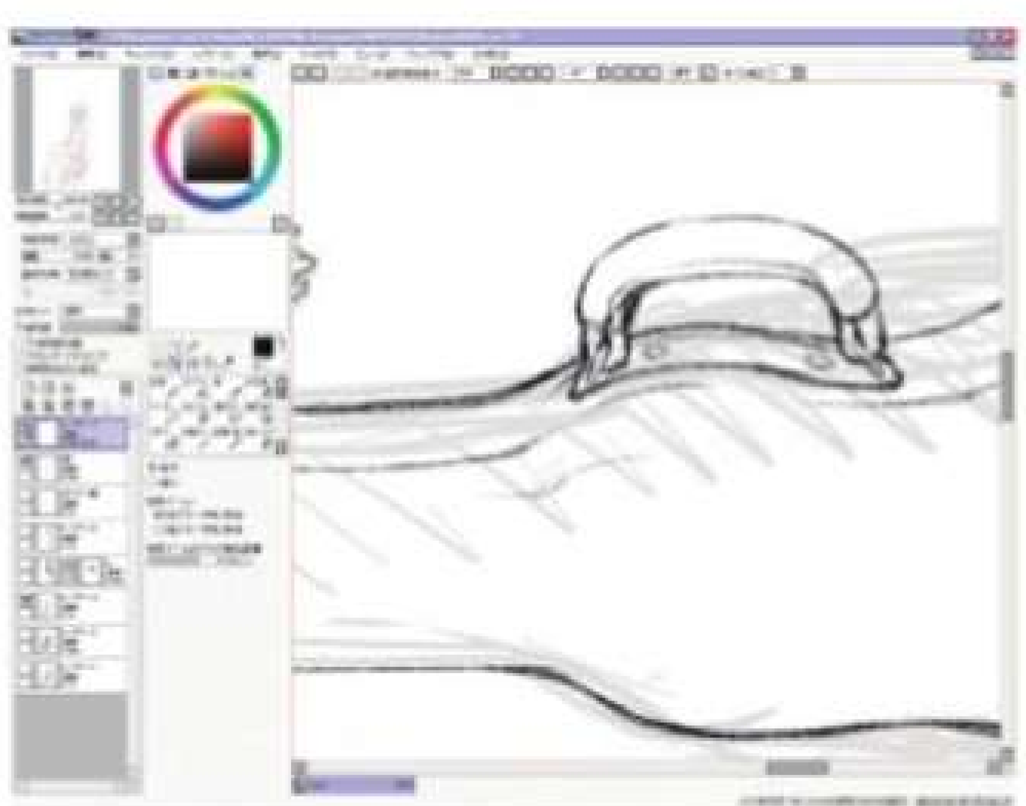
03 だいたいの形が取れました。



04 ケースの持ち手を描き込みます。ここも今までと同様にアタリを入れてから形を取っていきます。



05 持ち手の細部を描き込みます。ビューで描きやすい角度に設定しましょう。



持ち手を平行な状態にして描きたかったので、ビューを-101度回転させました



06

私が見た資料では留め金は全部で3つついていたので、3つとも描き込みます。ここまで描けたらバイオリンケースは終了です。



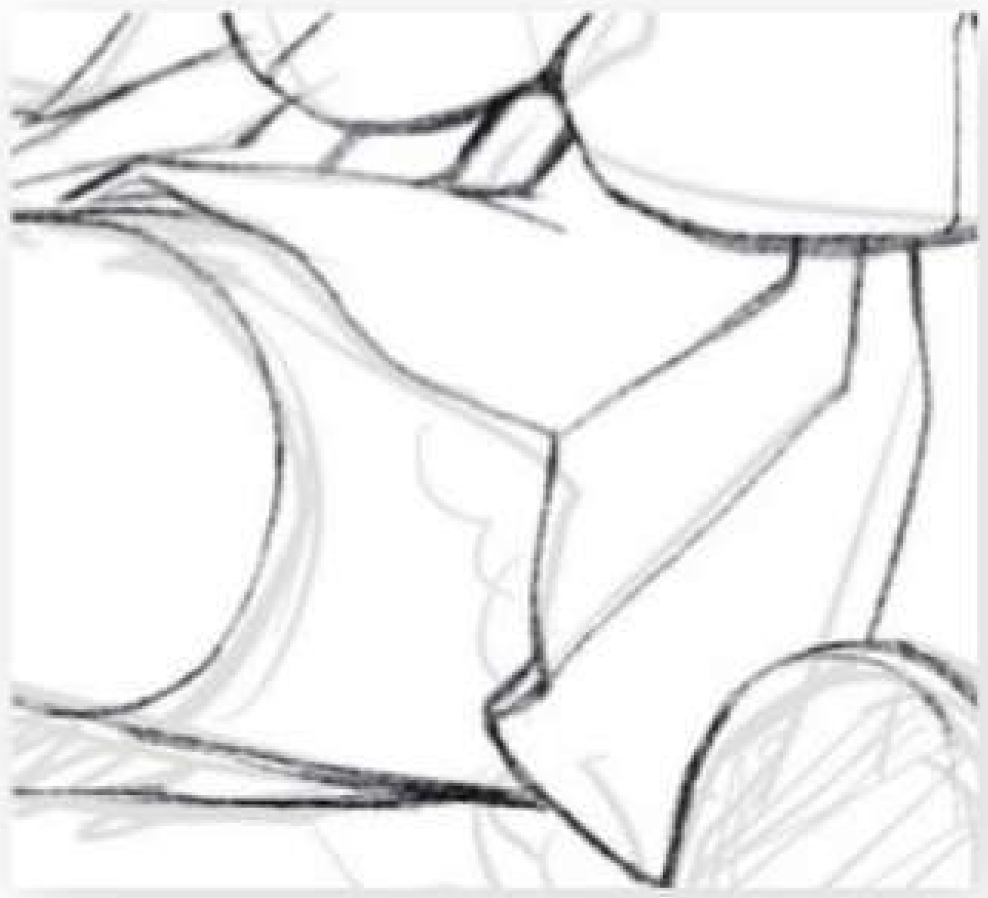
07

ラフレイヤーを不可視にして形を確認します。ケース(「バイオリンケース」レイヤー)と主線(「線」レイヤー)が重なっているところを消すのもお忘れなく。



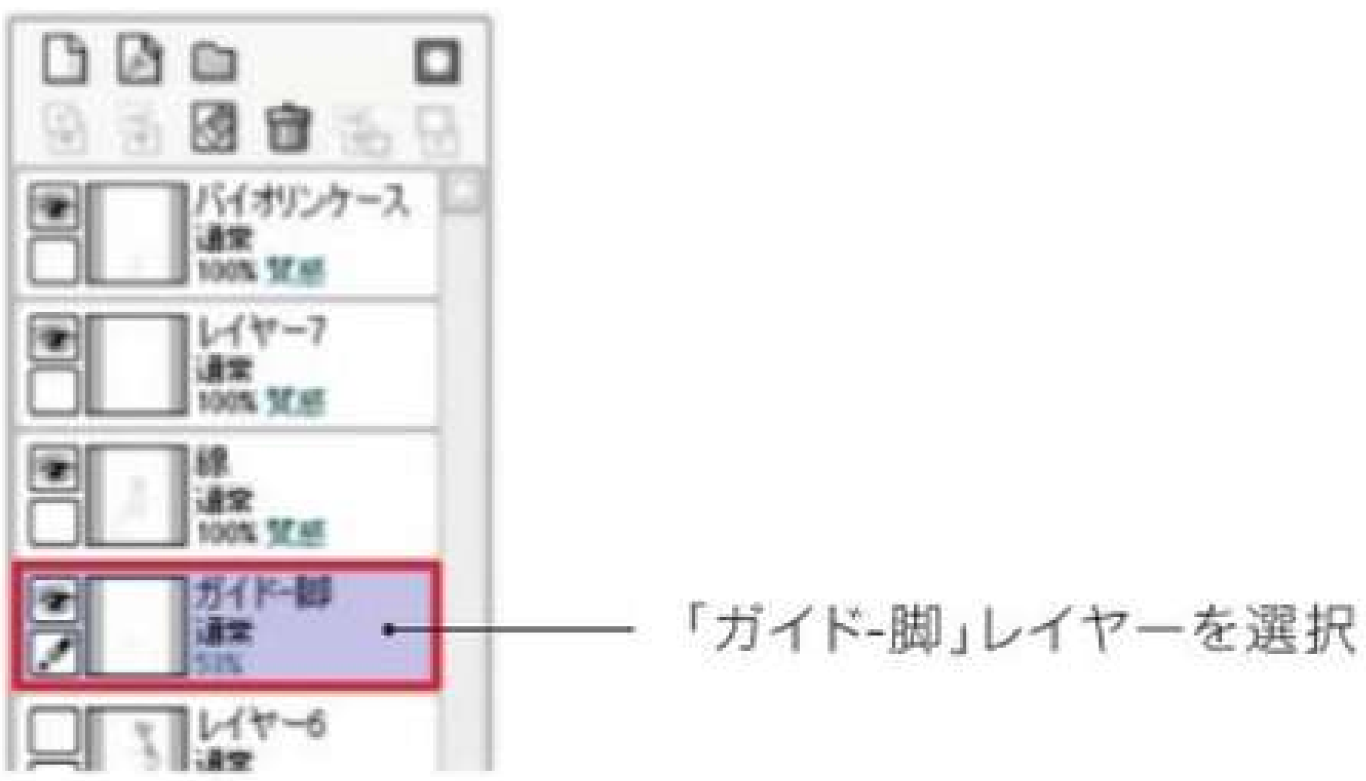
## レースの作画

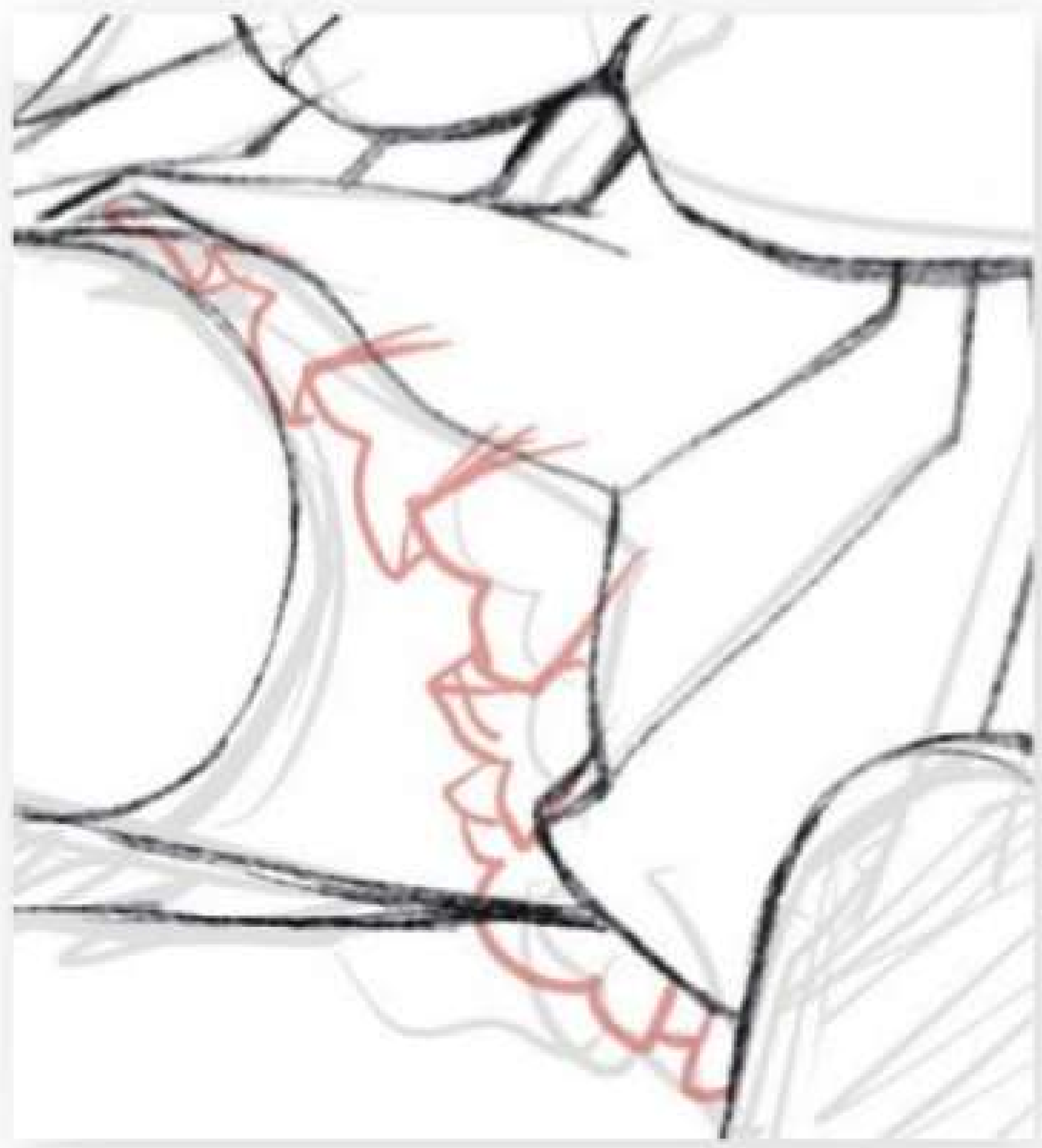
01 スカートの下に履いているペチコートのレースを描きます。



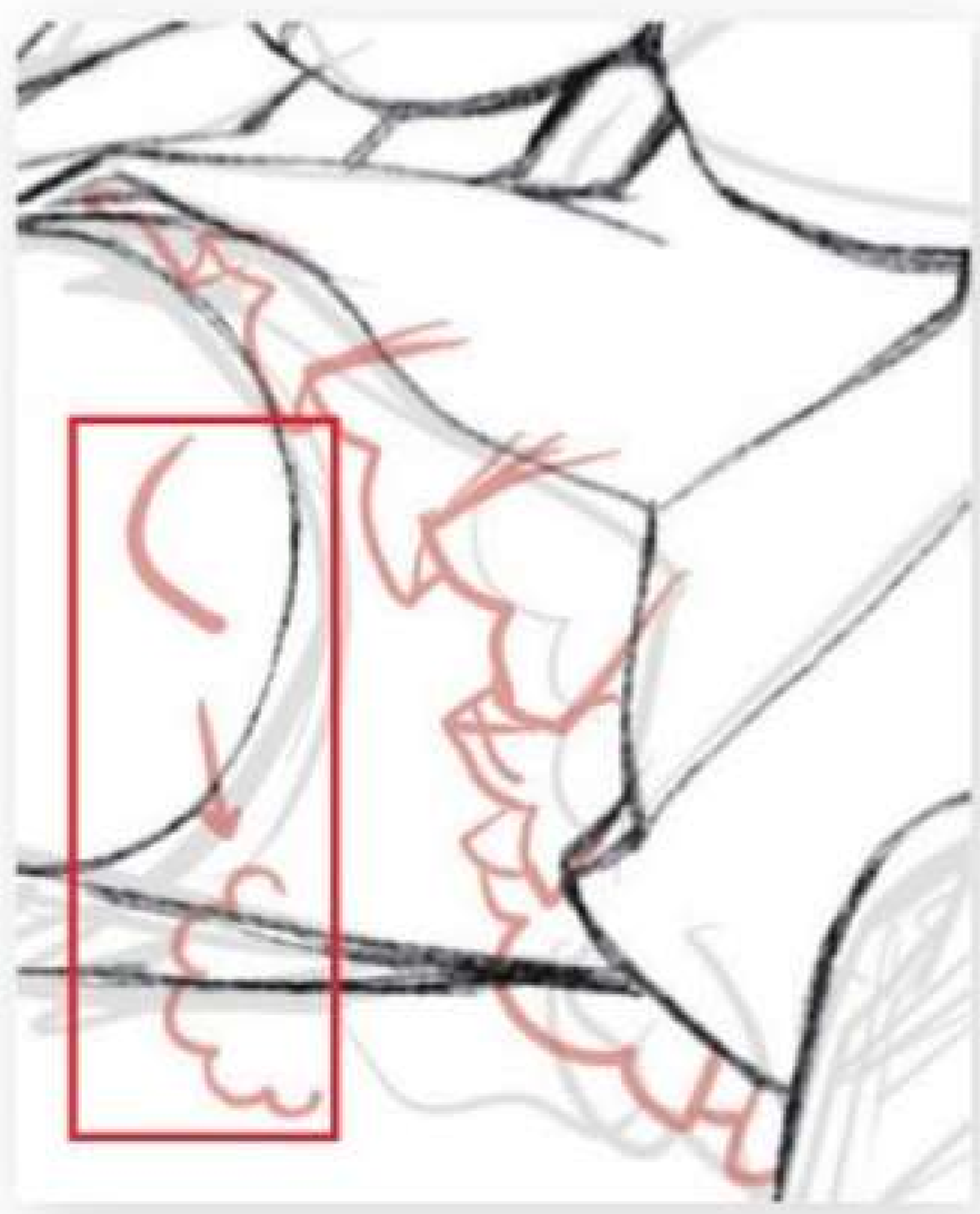


02 現時点のラフでは不十分なので、「ガイド-脚」を選択し、丁寧にラフを描きます。



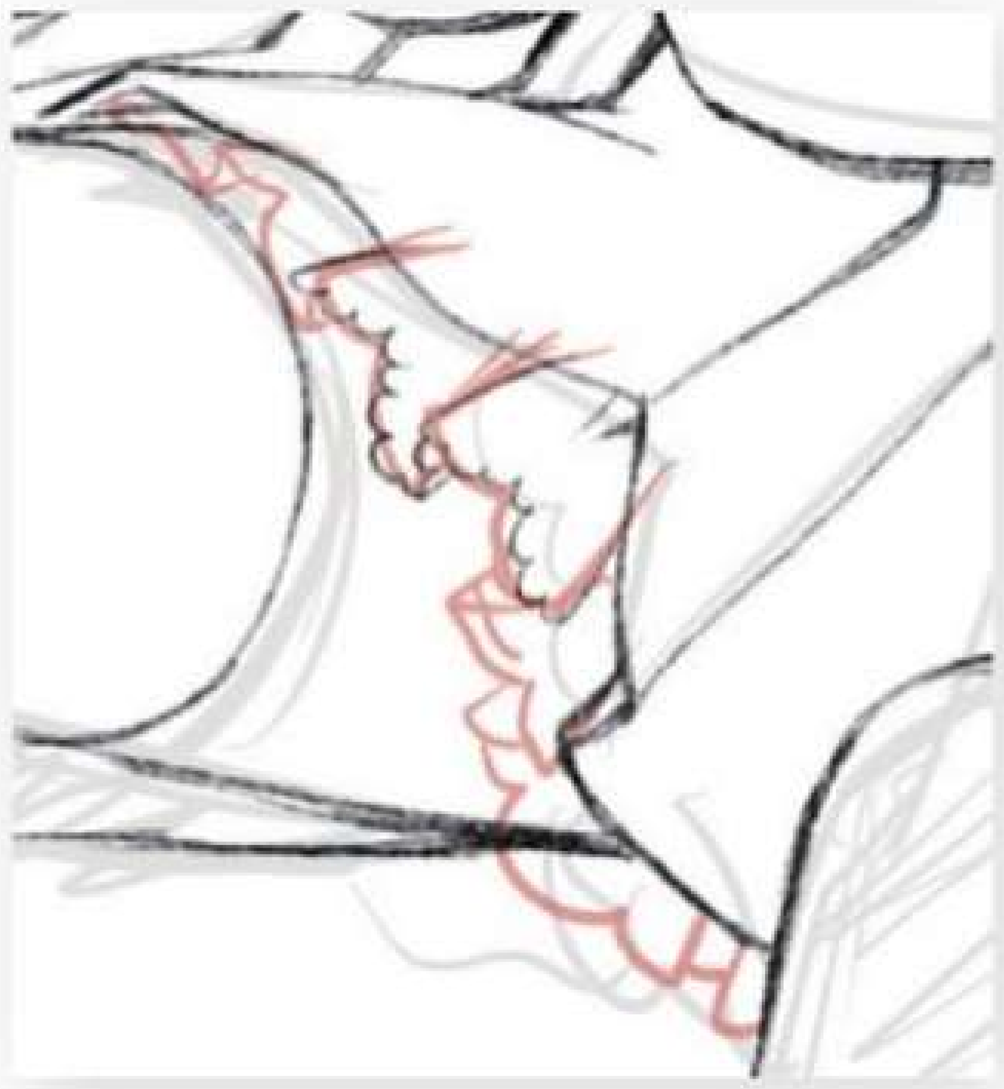
03 ただの布のフリルではなく、コットンレースのフリルです。図に描いた一山がレースの一山と考えて下さい。



04 レースのスカラップ(縁取り)を描いていきます。布の前後関係をよく考えながら描きましょう。



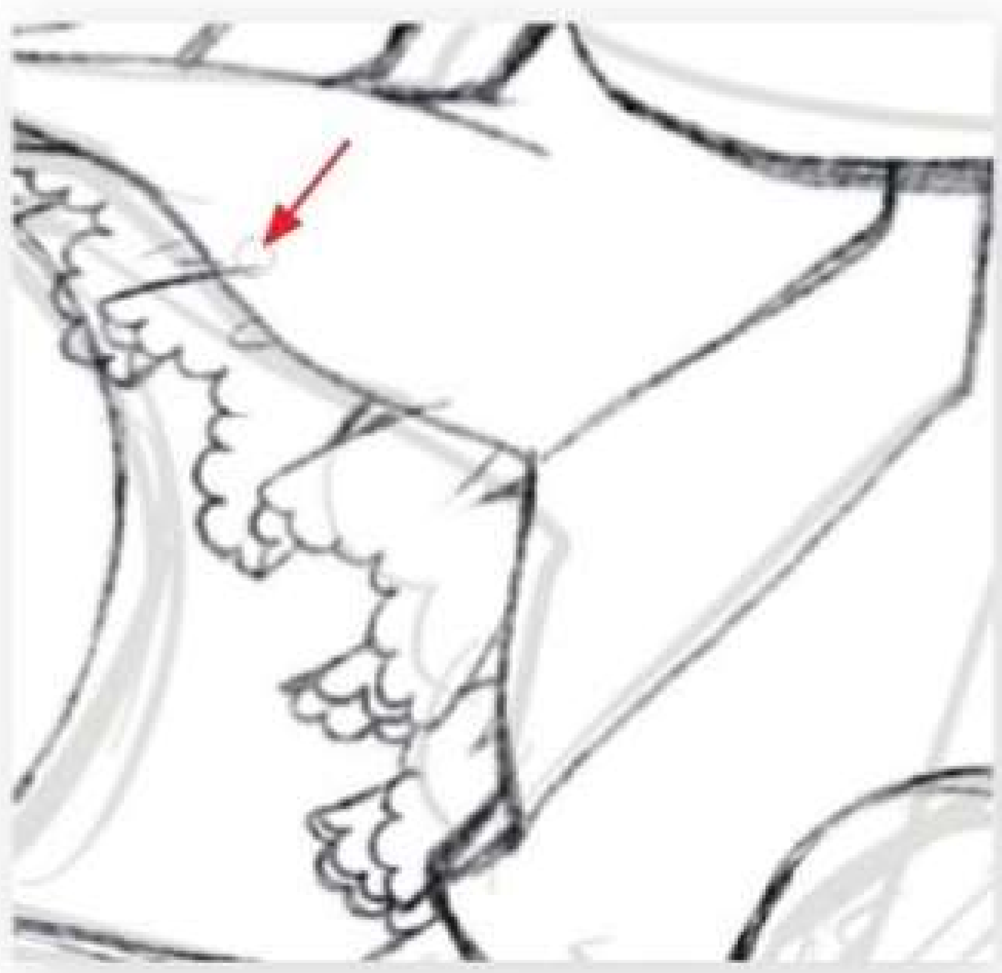

「レイヤー7」を選択します



05 レースを全て描き終えました。



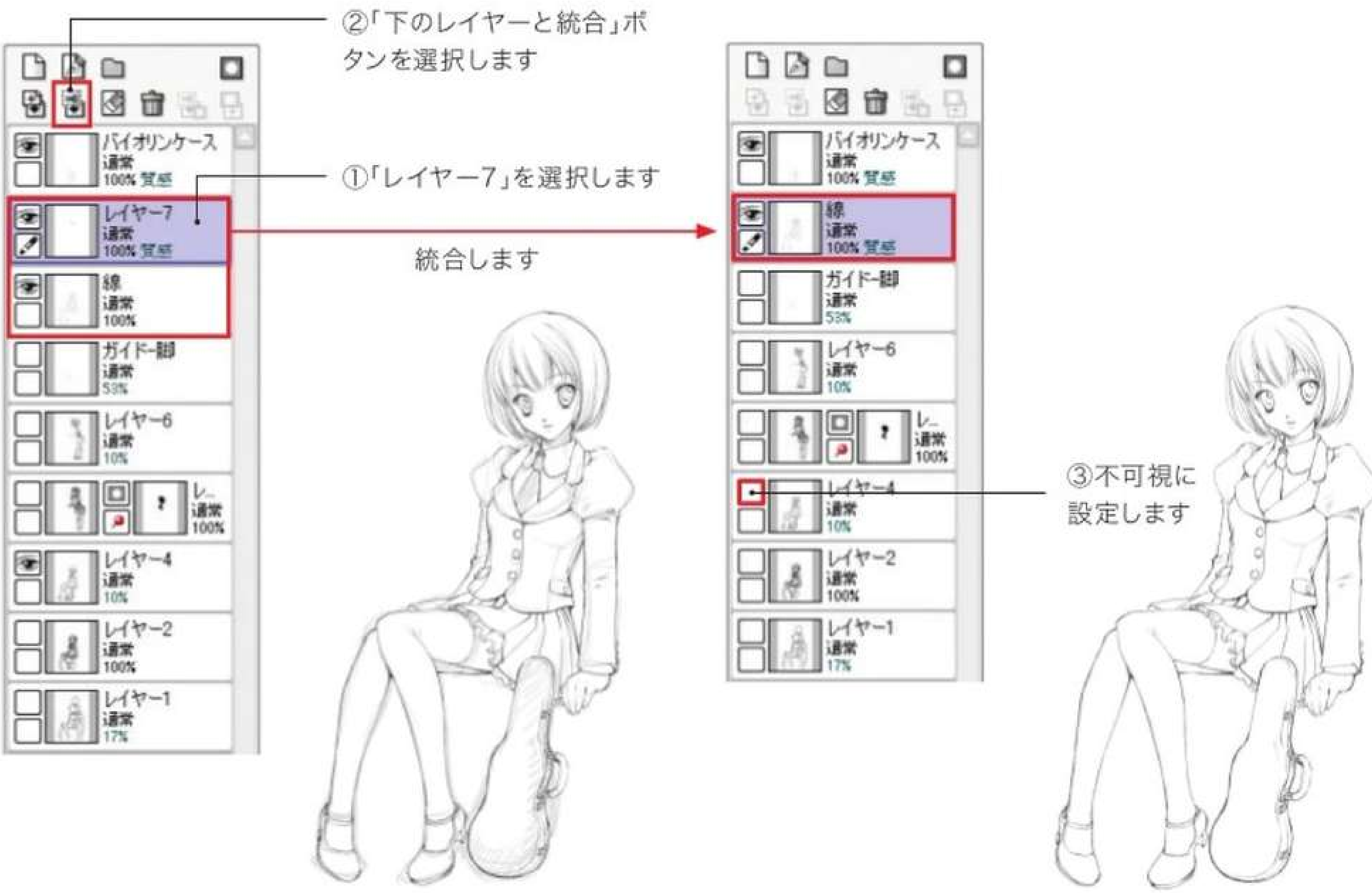
06 はみ出した線を消していきます。



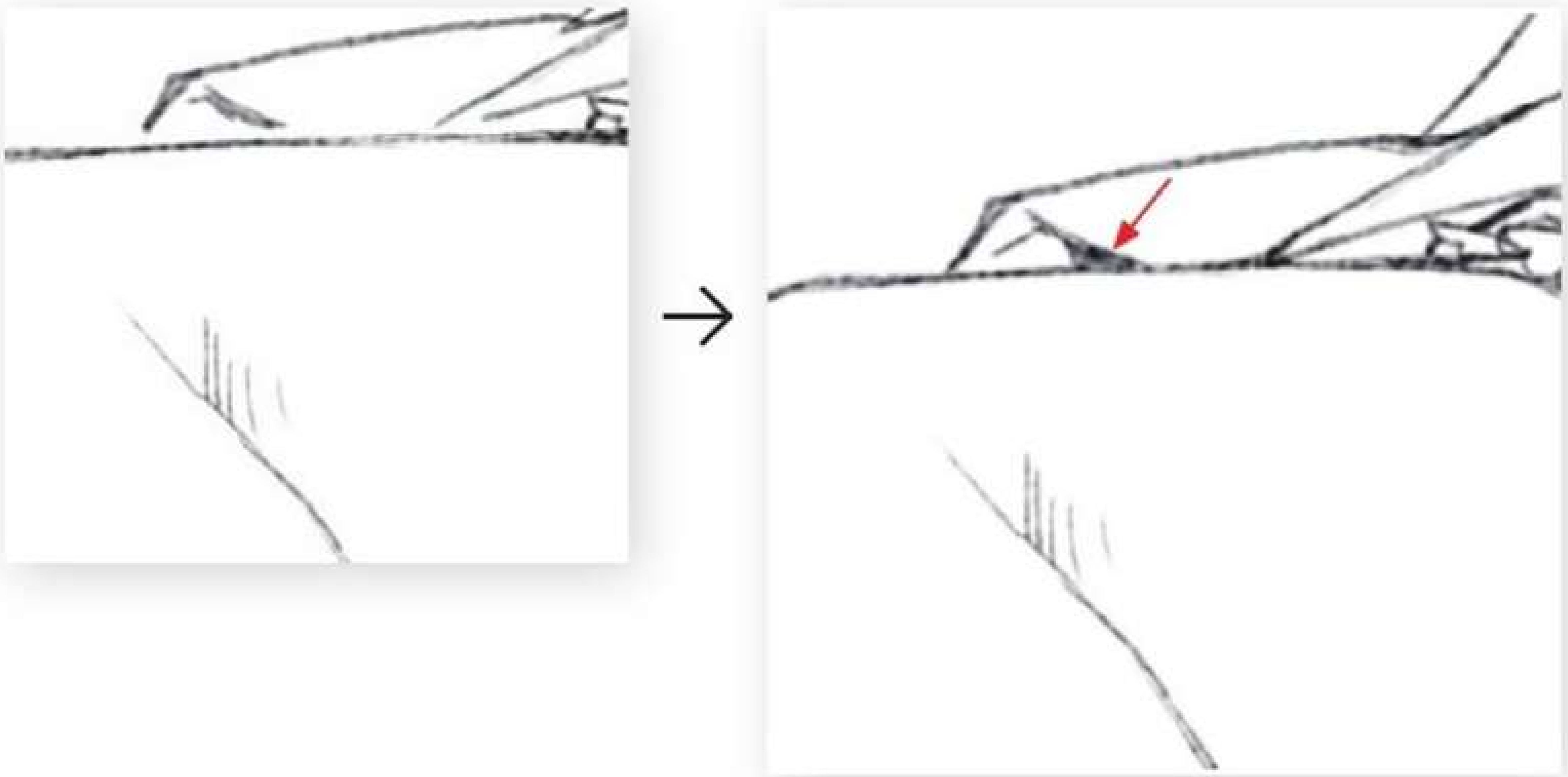
## 07 またレースと被っている主線も消します。

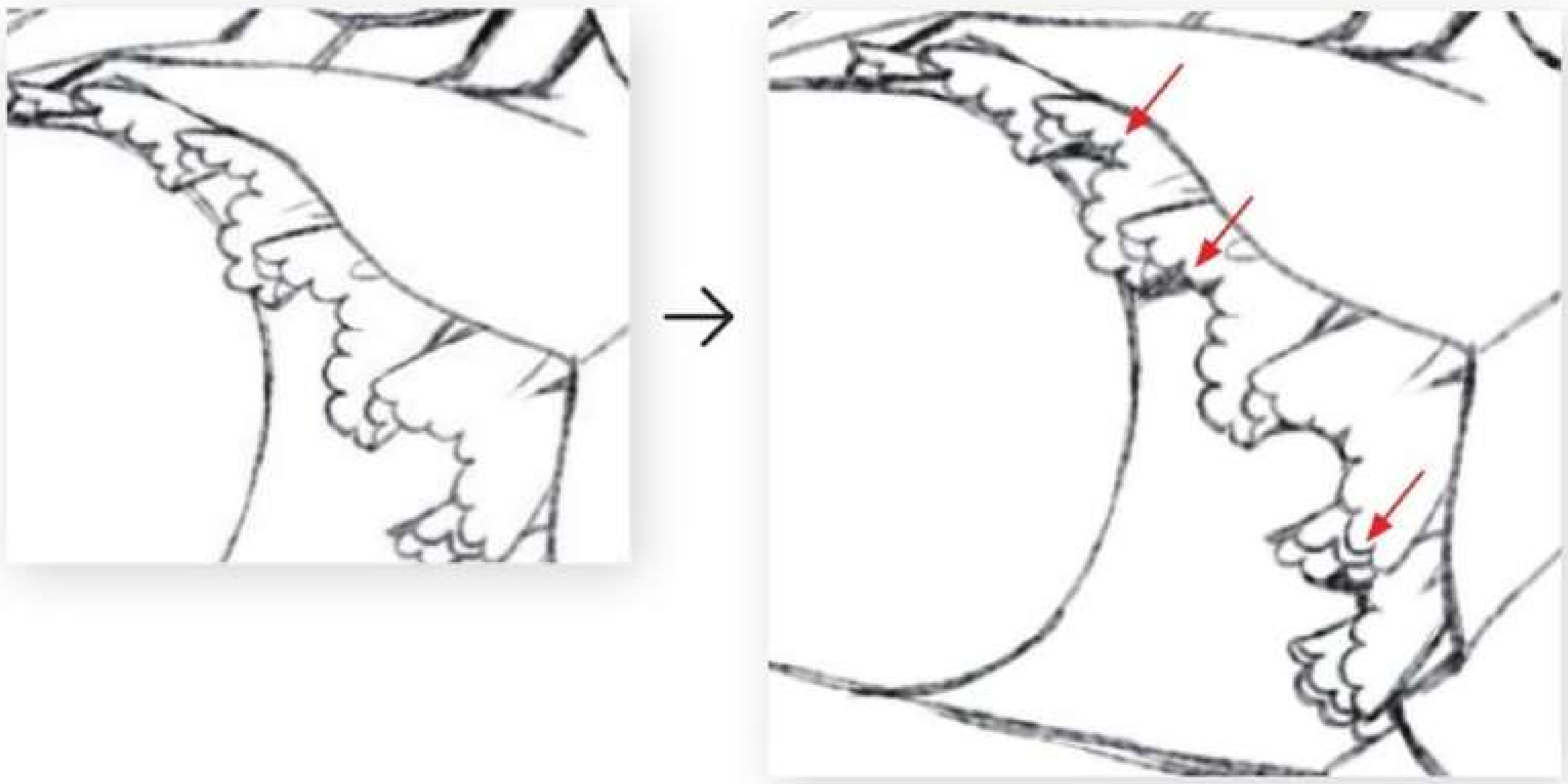


## 08 「レイヤー7」と「線」レイヤーを統合します。ラフレイヤーを不可視モードにして、はみ出ている箇所を修正します。



09 更に影の濃いところに線を足し陰影をつけます。





TECHNIQUE

### 洋服の基礎知識

女の子のお洋服を描くときに、可愛く人目を引くデザインを考えることも重要ですが、服そのものの知識を頭に入れておくことも大事だと考えています。最低限の構造、素材によるシワの出方の違いや立体感の違いなど、服飾系の雑誌やカタログなどである程度の研究はできるので、まめに見るようにしています。

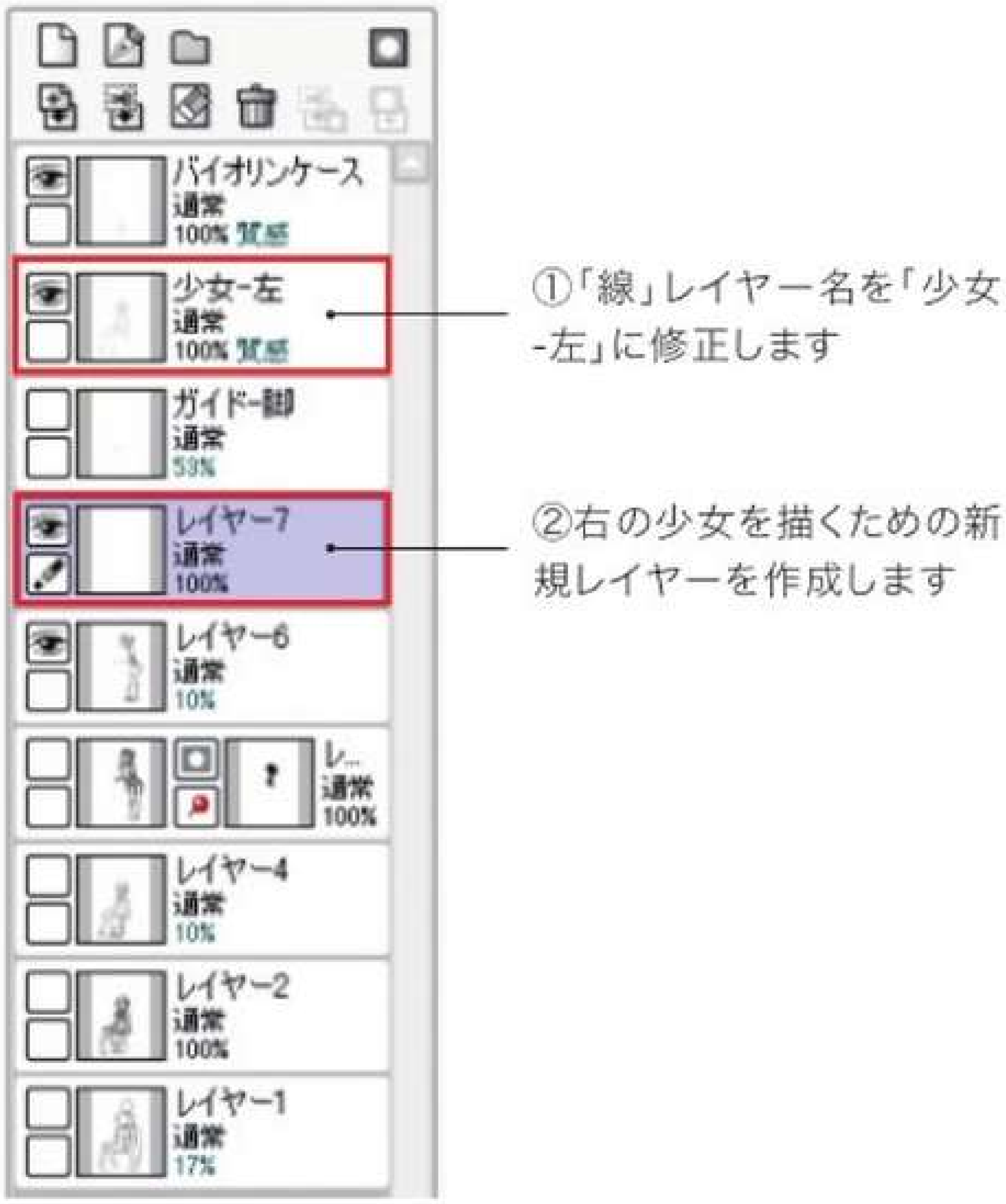


10 これで左の女の子の線画は完成です。



## 立っている女の子の作画

**01** 左側の女の子が描かれたレイヤー名を修正してから新規レイヤーを作り、右側の女の子を描き始めます。






**02** せっかく2人いる絵ですから、左の少女とは性格の違いを出せたら楽しいかなと思います。輪郭や表情などに少し幼さを意識して描きます。



03

顔が描けたら次は体です。左側の女の子と被っている部分がありますが、バランスを確認するために隠れている部分も描きます。左側の女の子の線は邪魔になるので、レイヤーの不透明度を下げると描きやすいです。



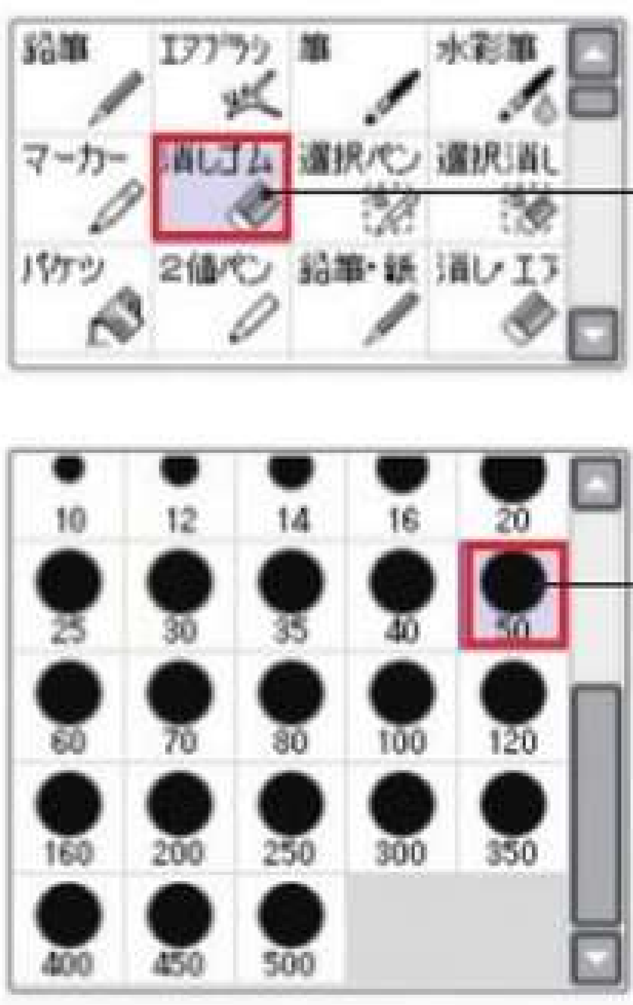

不透明度を「35%」に設定します



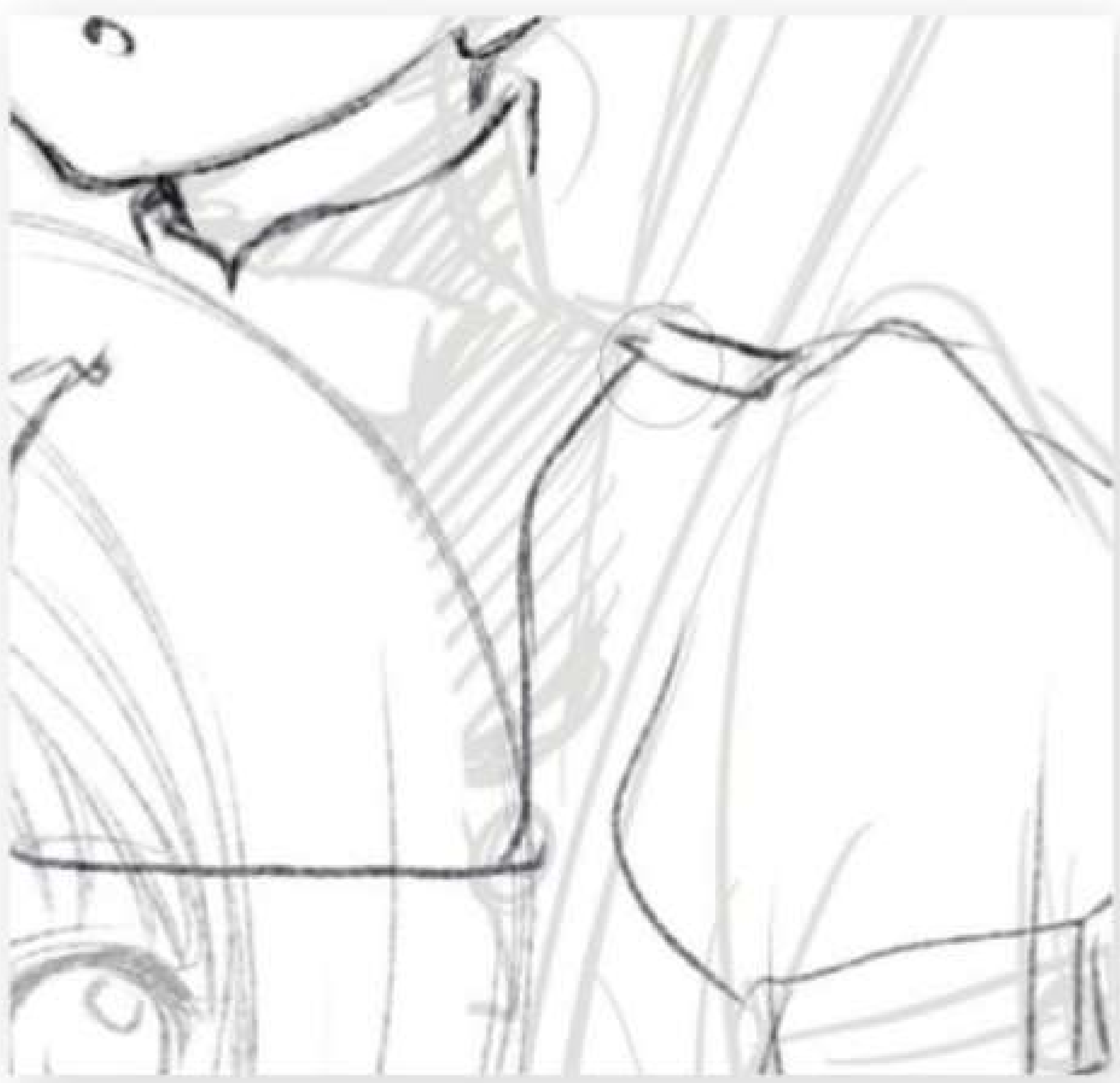
左の少女を薄くします

04

1つ前の手順ではざっと全体のバランスを見るために描いたので、おかしいところがあれば、どんどん修正します。




消しゴムを選択し、大きな「ブラシサイズ見本」を選択すれば効率よく消すことができます



Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

05 リボンなど、細部もどんどん描きます。左の女の子と被っている部分は後で消してしまうので、シワや模様などの細部は描き込まなくても大丈夫です。



06 腰まわりを描きます。ローウエストのワンピースでスカートの切り替えにベルトがついているデザインです。ここも大まかにざっと線を描き入れます。



07 線を修正しながらベルトループやバックルなどを描き込みます。



## 下半身の作画

01 腰から下を描いていきます。左の女の子のときは椅子に座ったポーズだったためにアタリのレイヤーを作りましたが、今回は単純な立ちポーズのために直接脚を描き入れてます。これはそれぞれやりやすい方法で描きましょう。



02 靴を描きます。大まかに形を取ります。左の子とは違うデザインで、レースアップタイプのローファー靴にしました。線を修正しながら形を取っていきます。



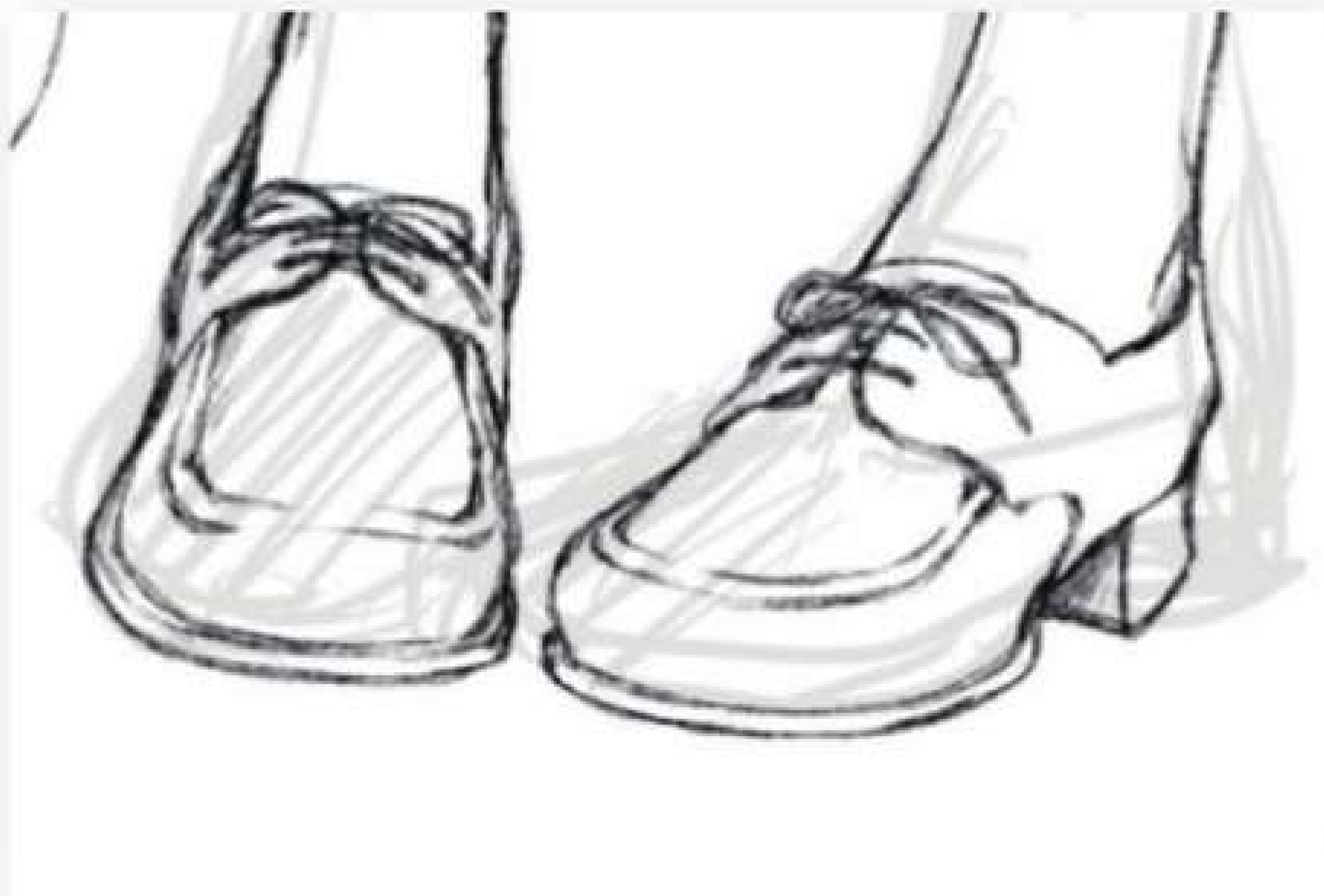
→



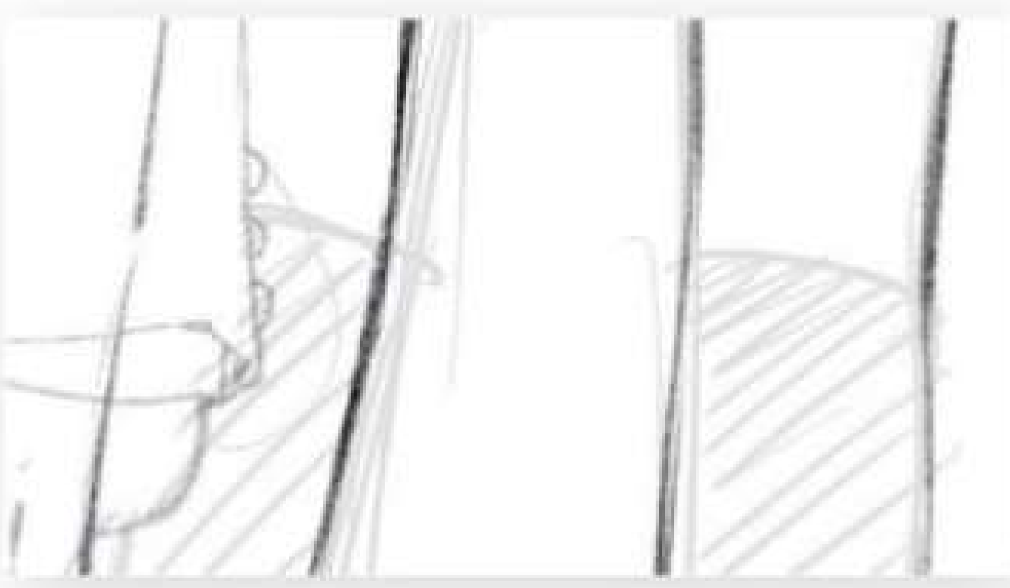
03 靴紐を描き込みます。



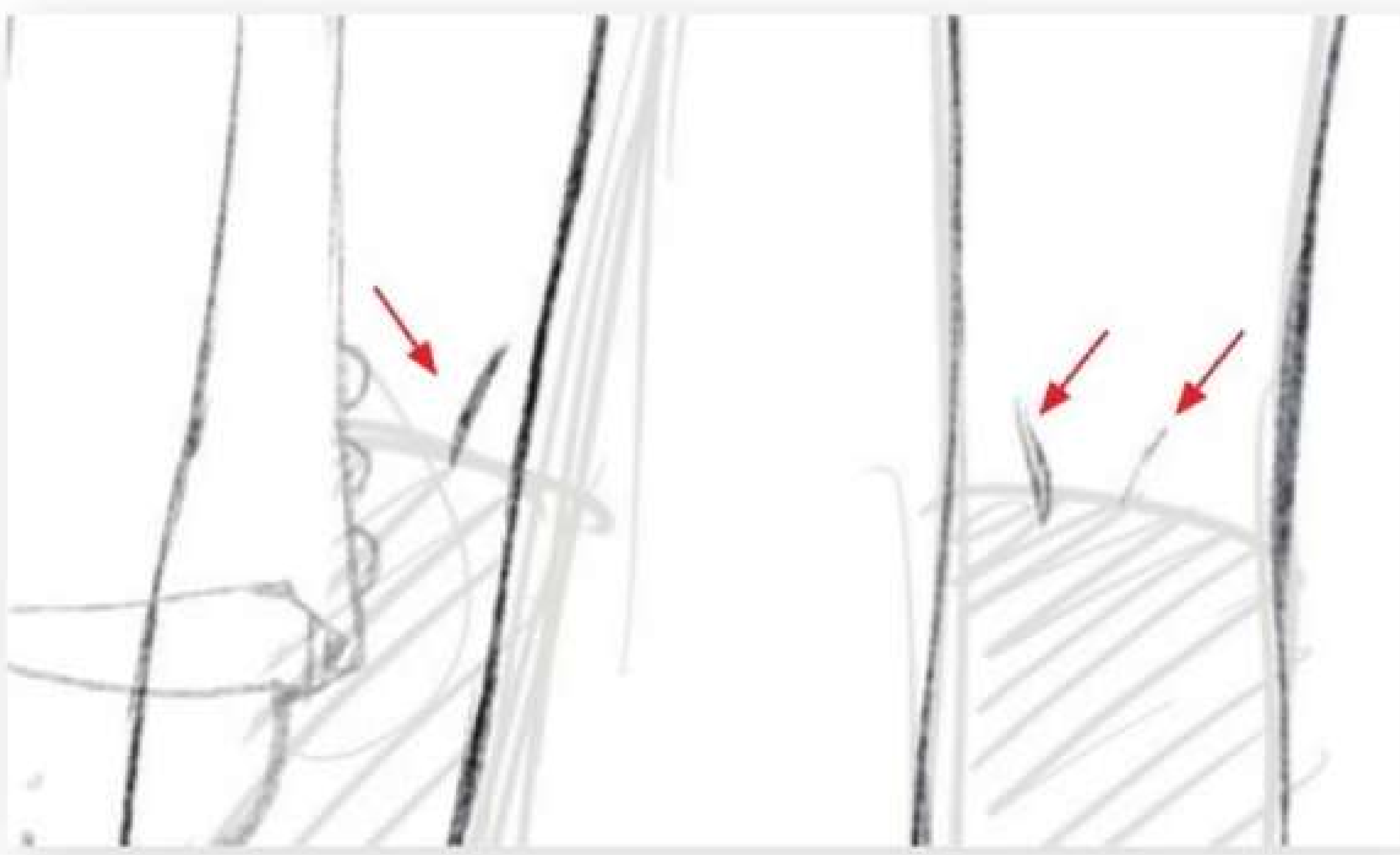
04 もう片方の靴も同様に描きます。



05 脚の線が粗いままなので修正します。足りない線(この場合は膝小僧の線)を描き足します。



→



06

スカートを描いていきます。脚の線はそのままですがスカートを描く上でのガイドになるので消さずにそのままにします。



→



07

形が取れたら脚の線は消してしまいます。



08

ざっとスカートが描けたらラフのレイヤーを不可視モードにしてはみ出した線を修正し、陰影を強調したいところは更に強く線を入れます。



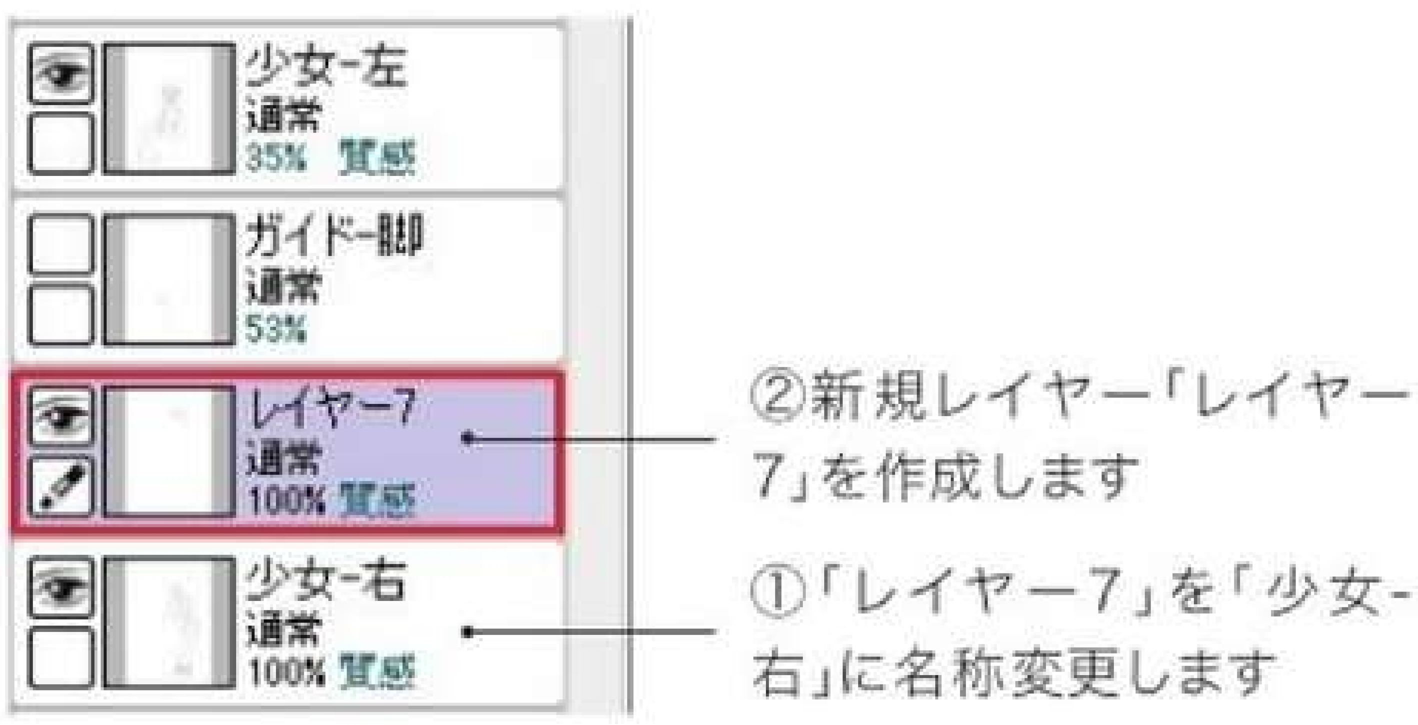


## 手と頭部の作画

01 手を描きます。ざっと形を取ってから細かく描き入れます。

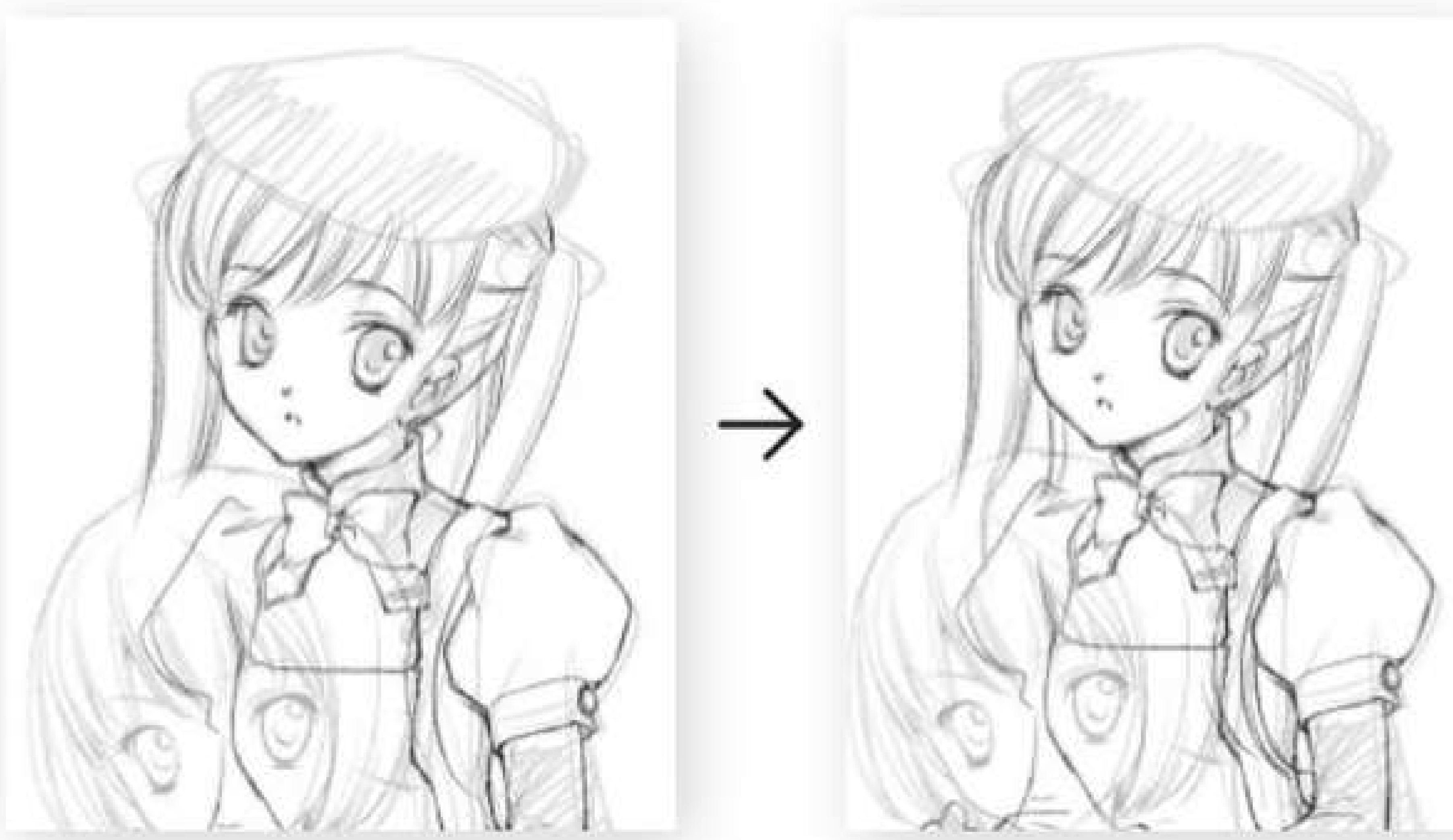


02 新規レイヤーを作り髪の毛を描きます。既存の「レイヤー7」を選択して、名称を「少女-右」に変更します。続いてレイヤー（レイヤー7）を新規作成します。このレイヤーは髪やベレー帽を描くためのレイヤーです。まず前髪から描きます。






03 サイドテールの長い髪を描いていきます。



04

主線レイヤー(「少女-右」レイヤー)に戻り髪の毛と被っている線を消します。






05

「レイヤー7」にリボンを描き込みます。

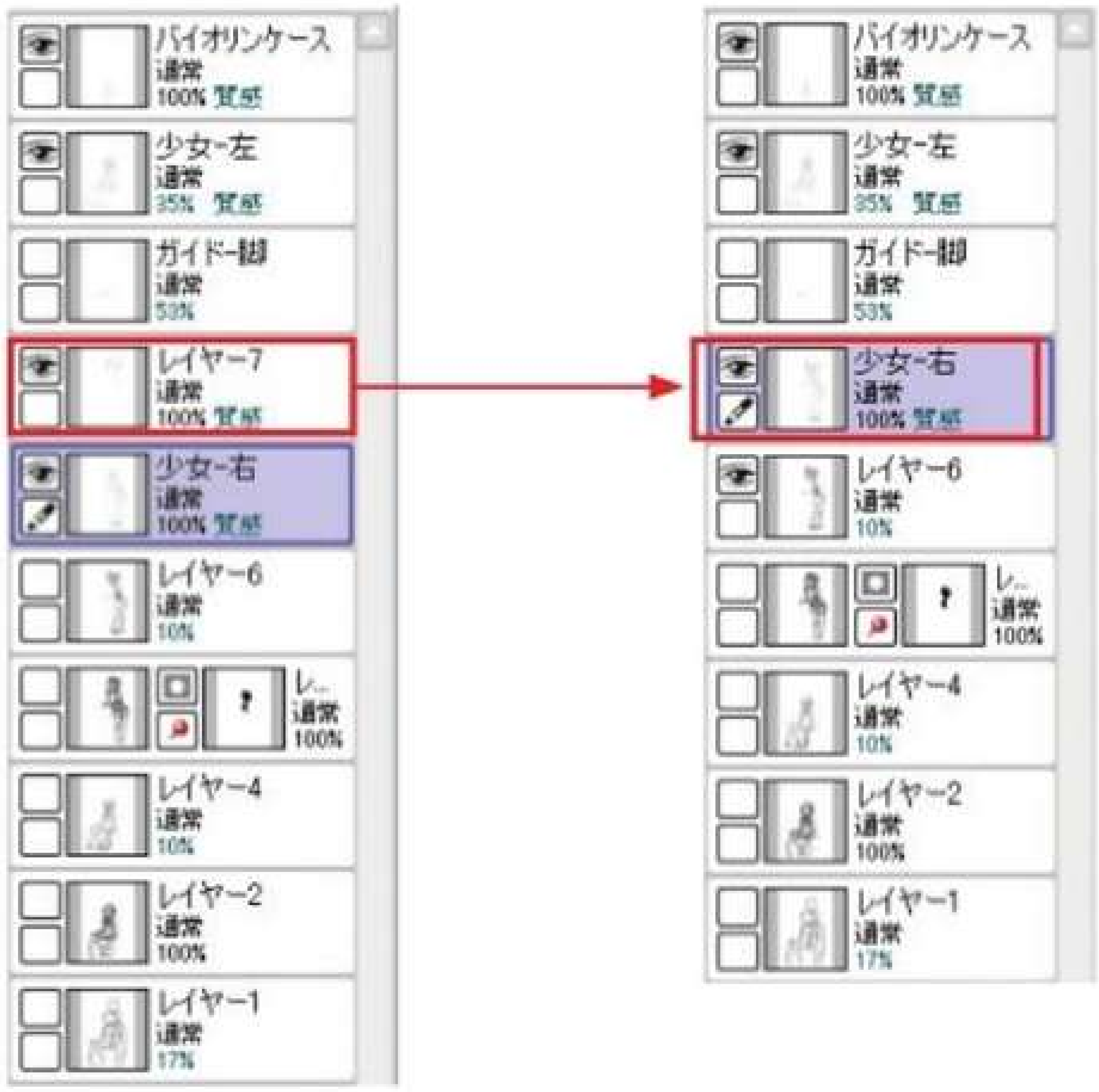


06

ベレー帽も同じレイヤーに描き込み、いらない線を消します。



**07** だいぶ仕上がりに近くなってきました。ここで「少女-右」レイヤーと「レイヤー7」を統合しておきましょう。




「レイヤー7」を選択して、「下のレイヤーと統合」をクリックします。「レイヤー7」と「少女-右」が統合されました。



**08** 描きそびれていたディテール（ボタンと靴下のライン）を描き込んでいきます。





## 09

左の女の子のレイヤーの不透明度を100%に上げて見やすくしたら、重なっている線をごっそり消していきます。

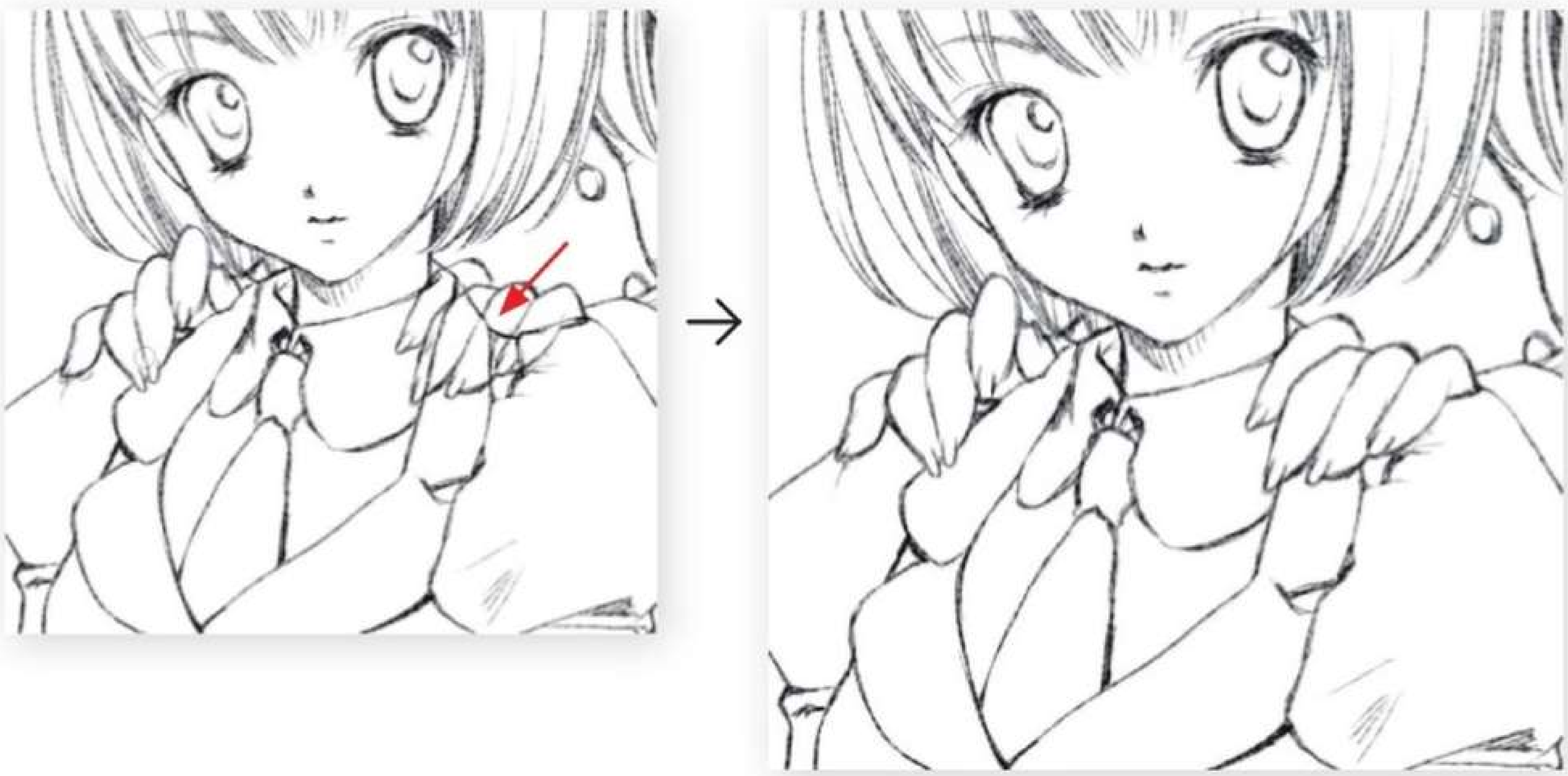



レイヤーの不透明度を100%に設定します



## 10

肩に置いた手の下の線も消します。



11

これで線画は完成しました。



## Software

### フォトレタッチソフト「Photoshop」

Photoshopは画像編集の現場で必ずといっていいほど使用されているソフトです。その高い機能を生かして漫画やイラストの製作現場でも定番的に使用されています。アナログの画材のように、ブラシや「鉛筆」ツールで下書きをしたり、色を塗ることが可能です。また、選択範囲やレイヤー機能が充実しているので、アナログ以上の効率で作業をすることができます。
Photoshopの最新バージョンはCS4ですが、本誌で使用しているバージョンは7.0です。しばらくバージョンアップをしていませんが、イラストを描くだけならば機能的に不自由することはありません。また、本誌で紹介する大抵の内容は最新バージョンでも同じ作業をすることは可能でしょう。



※画面は Photoshop 7.0 です

価格
Photoshop CS4 Extended 140,700 円
Photoshop CS4 99,750 円
問い合わせ先　アドビ システムズ
http://www.adobe.com/jp/
※価格はアドビストアのもの

### ペイントソフト「Painter」

PainterはCGでありながらアナログタッチのイラストを作成するのにもっとも適したソフトだと思います。その魅力は、水彩、色鉛筆、パステル、油絵など、数え切れないほど豊富な画材を1つのソフトでまかなえる利便性が大きいのではないでしょうか。
ただしPainterの6以降、様々な背景により画材のタッチやインターフェイスが大幅に変更されました。残念ながら水彩ブラシもその使用感が大きく変わってしまい、最新版のものでは自分の塗りを活かすことができません。そんな事情から現在もアップデートしていない状態です。
Painterの最新バージョンは11ですが、本誌で紹介しているものはバージョン5になります。



※画面はPainter 5.0です

価格
Painter 11 62,790円
問い合わせ先　コーレル
http://www.corel.com/
※価格はコーレルストアのもの

# Chapter. 02

## SAIを使った着色



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Kaori Minakami

Chapter. 02

# SAIを使った着色

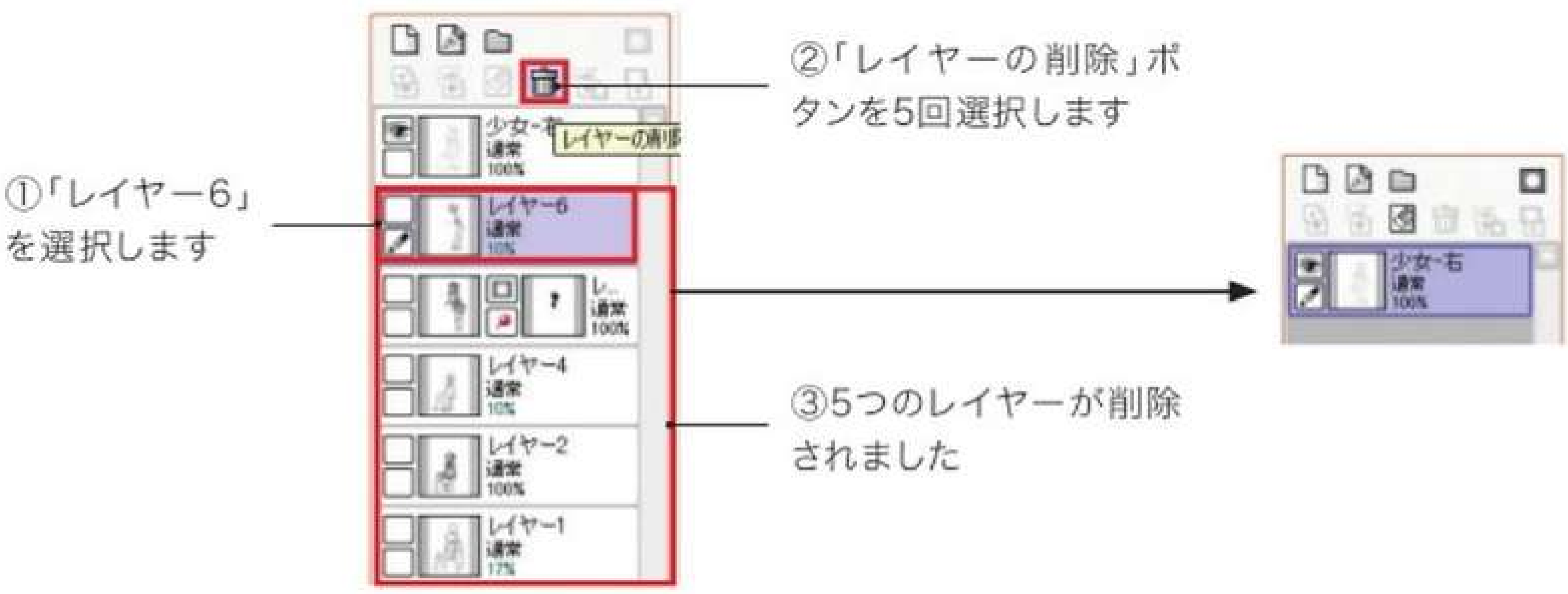
引き続きSAIを使ってChapter.01で描いた線画に着色を行います。長年色塗り作業に使ってきたのはPainter 5の「水彩」機能なのですが、レイヤー分けが可能で、なおかつ水彩のようなタッチも出せるSAIを使います。なお、ここの工程で紹介するイラストは、解説をより分かりやすくするために椅子は省いています。

## レイヤーの統合と線画の着色

**01** 線画の色を変更するためにいくつかに分かれている線画レイヤーを統合します。



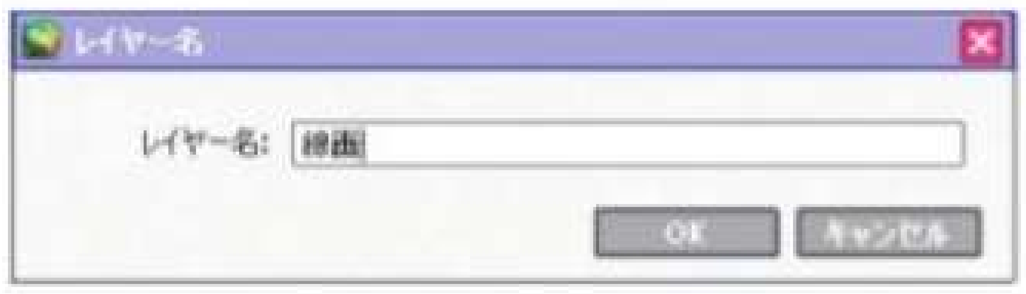

**02** 今回はラフレイヤーを消してしまいますが、場合によってイラスト全体のプランを見直すためにラフを不可視モードのまま残すこともあります。



03 統合したレイヤーをダブルクリックして名前を「線画」に変更します。名称を分かりやすい名前に変更すると、後で作業しやすくなります。




①レイヤーをダブルクリックします




②レイヤー名を「線画」に変更します




③レイヤー名が「線画」に変更されました

04 主線は黒でもいいのですが、私は少し淡い方が好みなので色を変えます。レイヤーパネルの「不透明度保護」にチェックを入れて、「線画」レイヤーの透明部分を保護します。



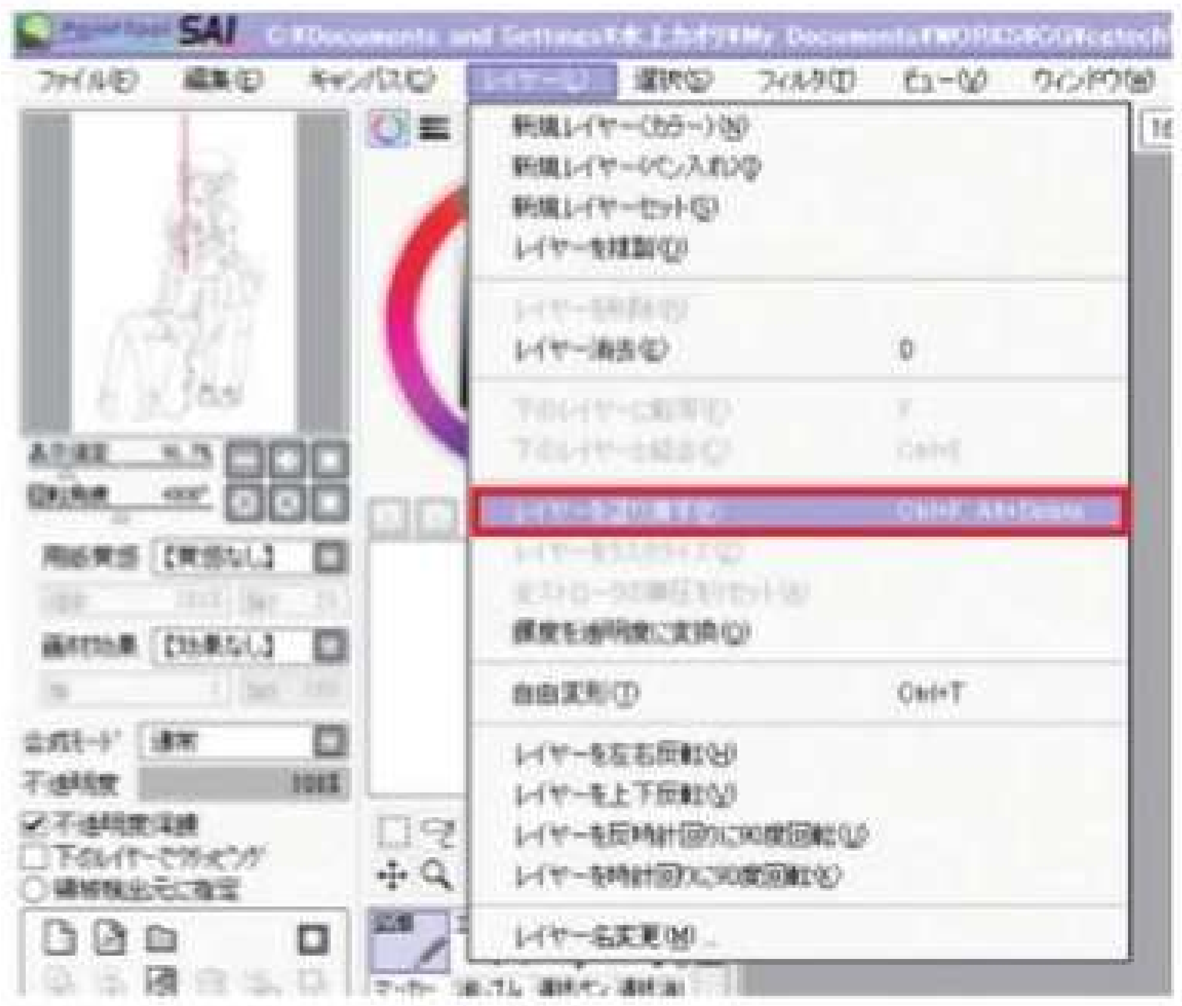

レイヤーの上にある「不透明度保護」にチェックを入れます

05 カラーサークルで好みの色を選びます。今回は茶系の色を選びました。



06

「レイヤー」メニューの「レイヤーを塗り潰す」で茶系の色に塗り潰します。




07

線画レイヤーに色がつきました。



Chapter.01

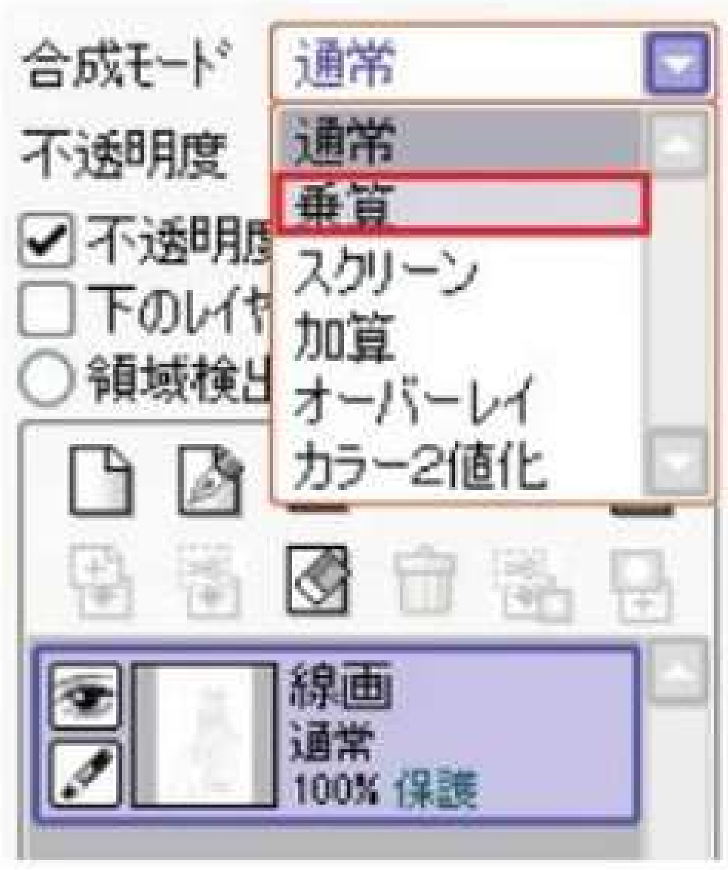
Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

## ジャケットの着色

01 レイヤーパネルの合成モードを「乗算」にします。「乗算」を選択したので、つねに線画レイヤーは色レイヤーの一番上におきましょう。



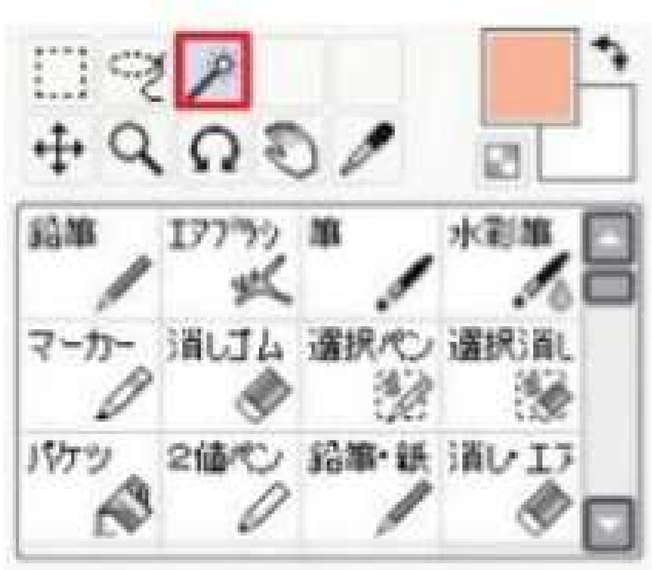

02 まずパーツ分け作業を行います。どこから始めてもいいのですが、服の色を決めながら進めようと思います。「左-ジャケット」(＝左の女の子のジャケット)レイヤーを作ります。




03 線画レイヤーに戻って「自動選択」ツールを使いながら、ジャケットの白い部分をクリックしていきます。青く色がついたらそこが選択範囲として選ばれたところです。




①「線画」レイヤーを選択します




②「自動選択」ツールを選択します



**04** そのままクリックし続けるとどんどん選択範囲が追加されます。



**05** 白いところが残っていますがそこは後から塗り足すので気にせず、そのまま「バケツ」ツールで好みの色を流し込みます。このときにうっかり線画レイヤーの上で流し込みをしがちなので、間違わないように該当レイヤーを選んでから流し込み作業をしましょう。




①「カスタムツールトレイ」の「バケツ」アイコンを選択します



②カラーサークルでジャケットの色を選択します




③「左-ジャケット」レイヤーを選択します

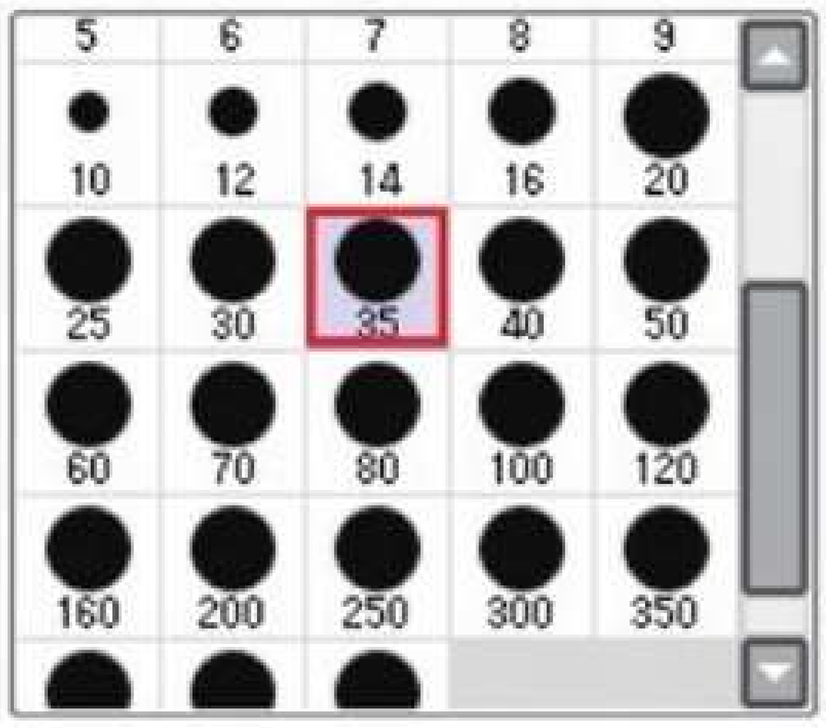


06

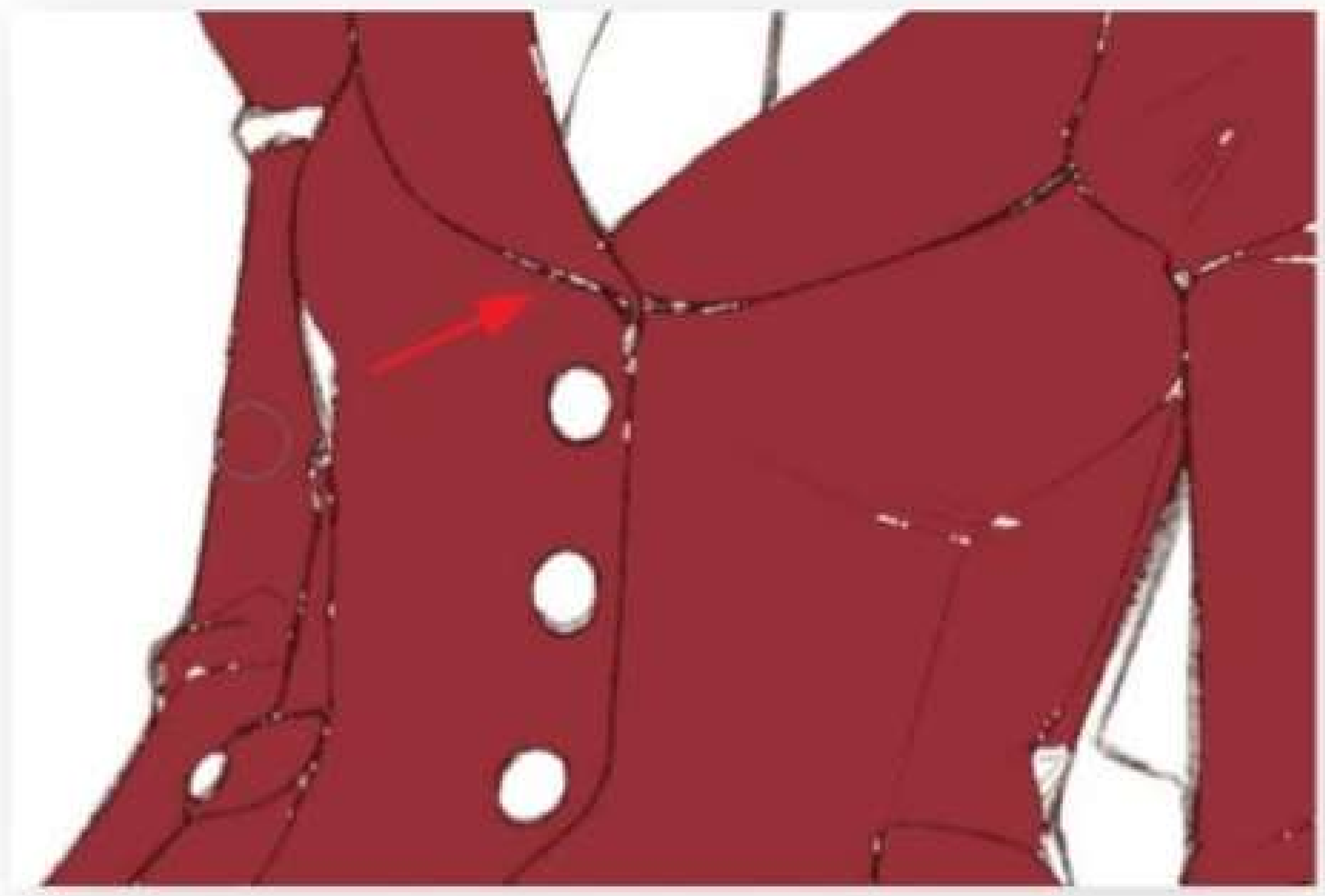
拡大するとこのように選択されなかった部分や線と線の隙間に色が流れておらず境界が目立つので、「鉛筆」ツールで塗り潰していきます。

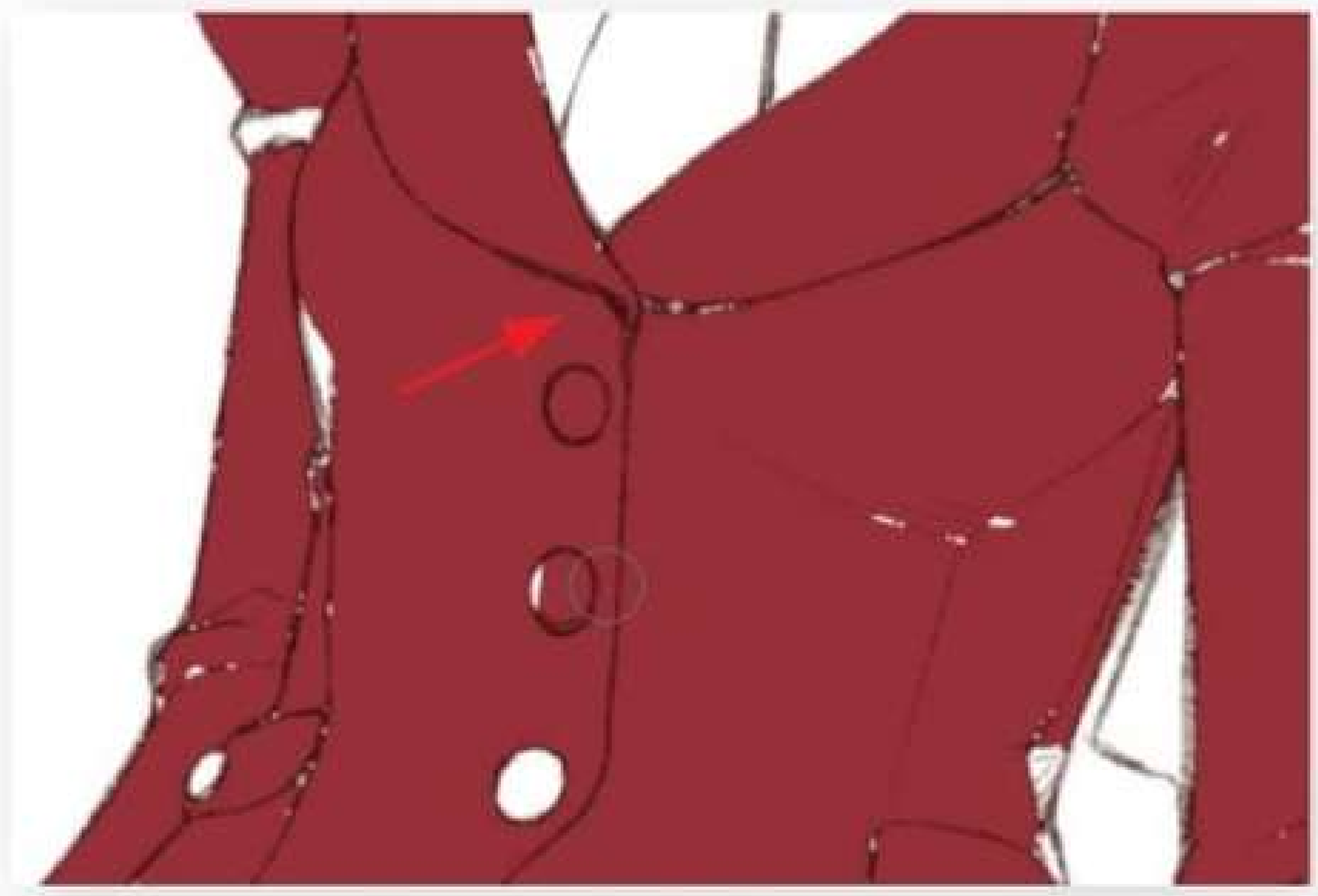


①「カスタムツールトレイ」の「鉛筆」アイコンを選択します



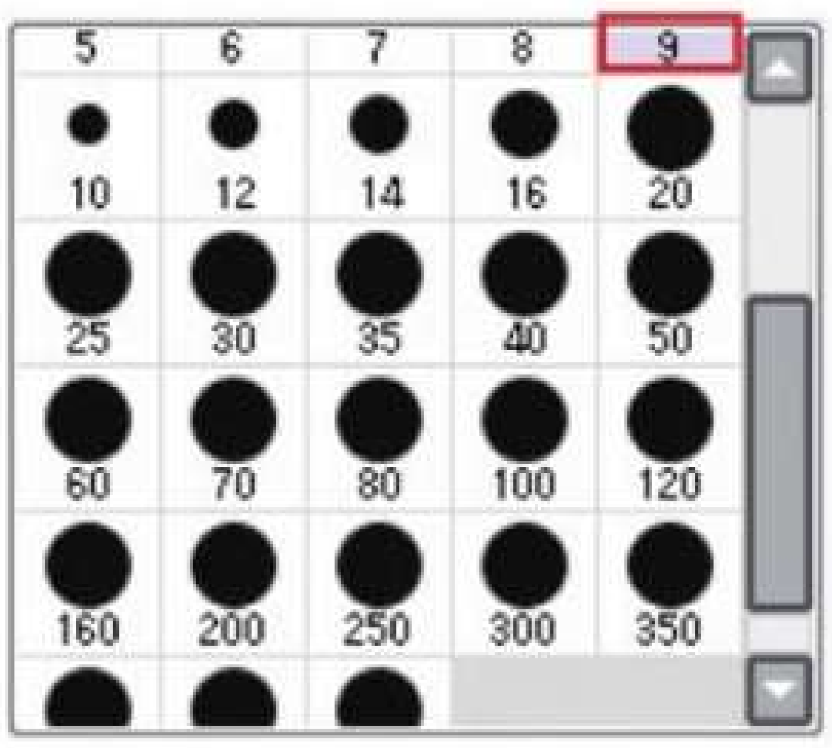
②「ブラシサイズ見本」から太めのペンを選択します。ここでは「35」を選択しました



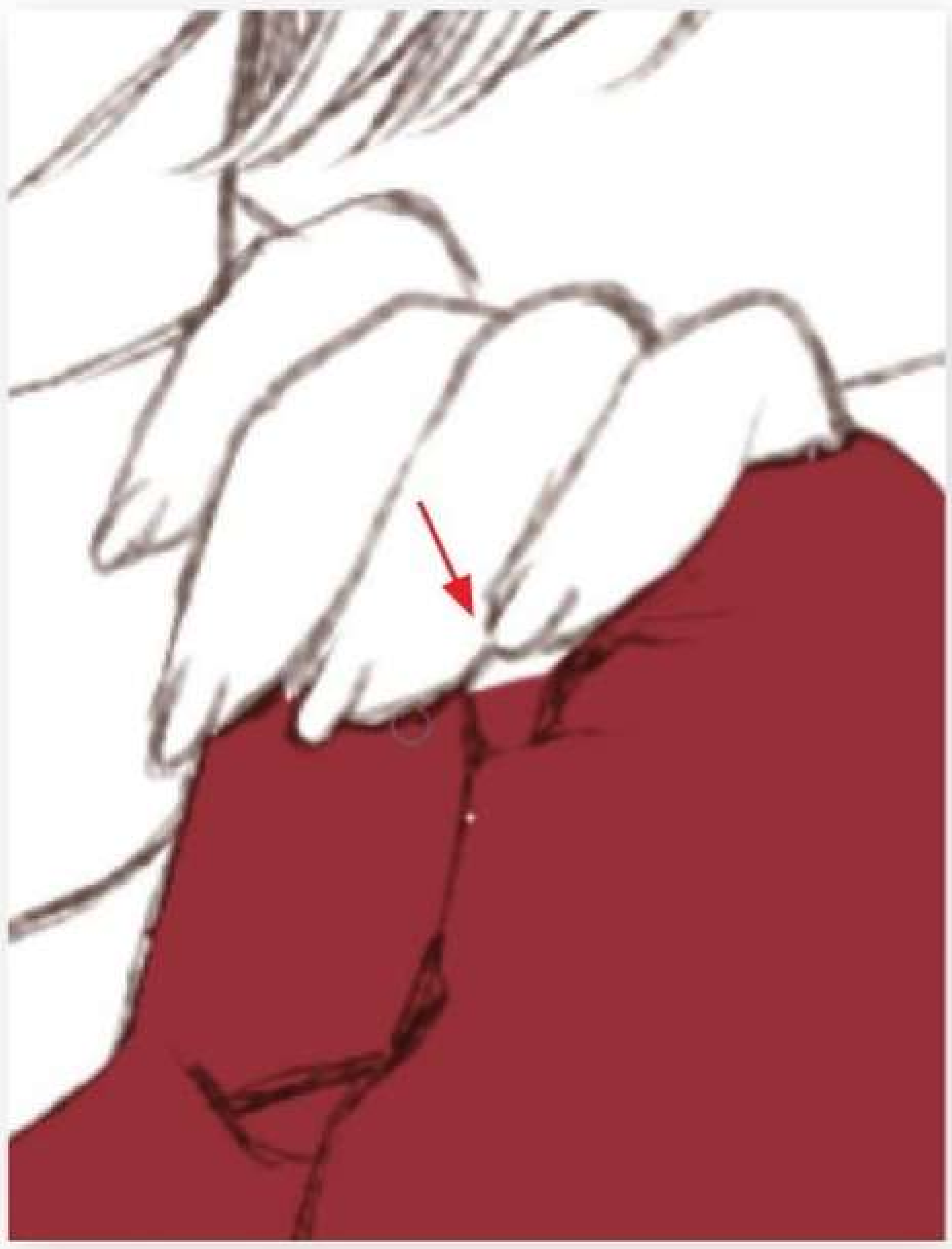


07

細かいところも手を抜くと意外に目立つので、細い「鉛筆」ツールを使って塗り潰します。



「ブラシサイズ見本」から細かいペンを選択します。ここでは「9」を選択しました

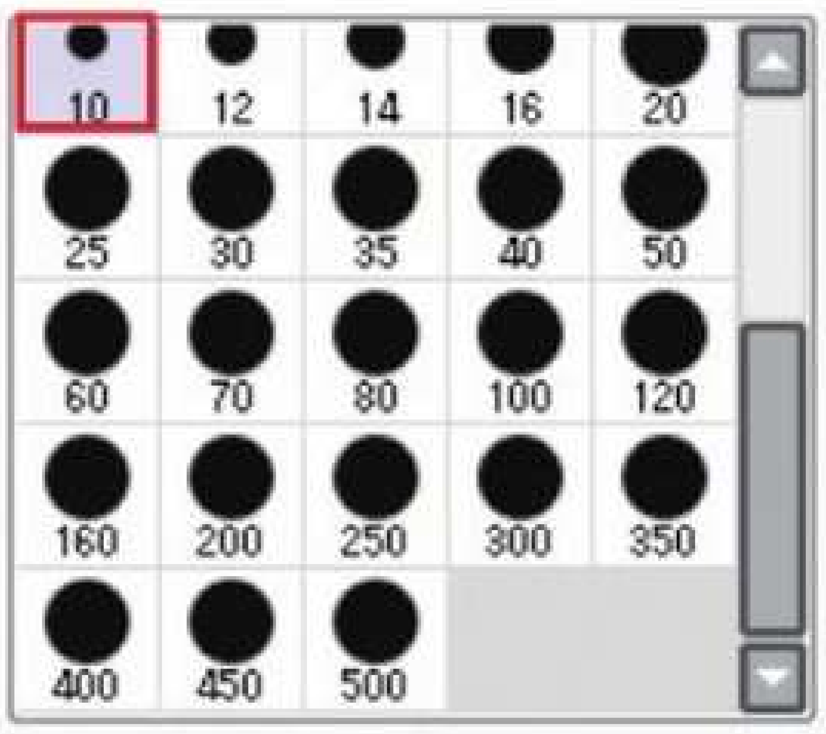


08

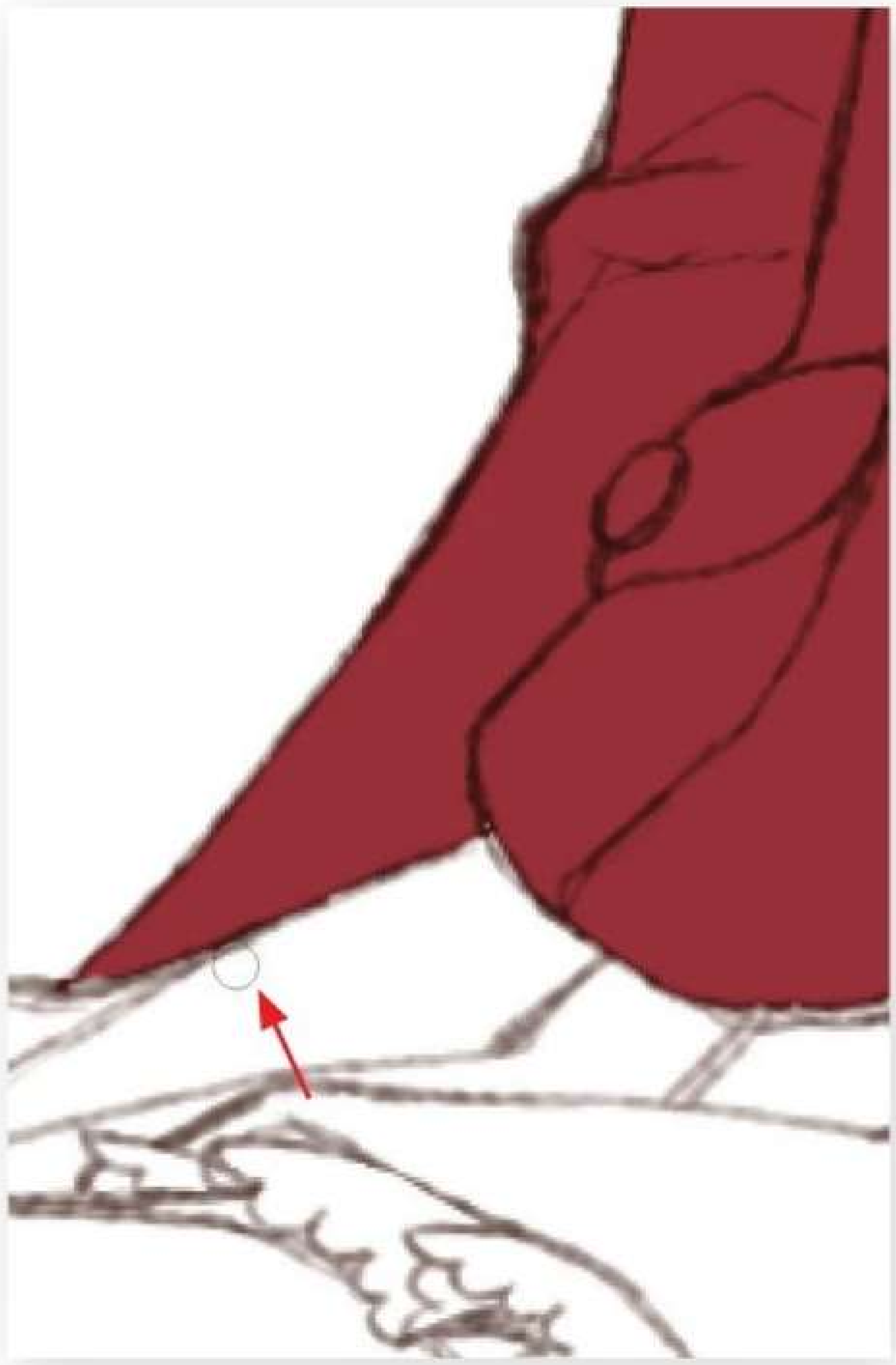
逆に線の上からはみ出てしまっているところは「消しゴム」ツールで消し整えます。




①「カスタムツールトレイ」の「消しゴム」アイコンを選択します




②「ブラシサイズ見本」から「10」を選択しました



09

ジャケットレイヤーが完成です。



## スカートの着色

01 同じ要領でスカートのレイヤーを作ります。




①レイヤーを新規作成し、名称を「左-スカート」に変更します




②「線画」レイヤーを選択します




③「自動選択」ツールを選択します



④「線画」レイヤーのスカートを選択します

02 ジャケットのときと同様に、「自動選択」ツールで範囲を拾って流し込みます。




①「カスタムツールトレイ」の「バケツ」アイコンを選択します



②カラーサークルでスカートの色を選択します



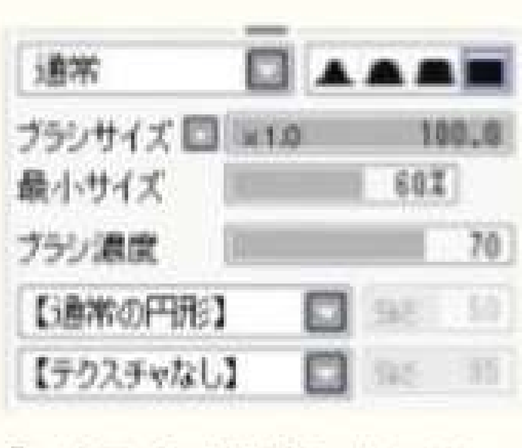

③「左-スカート」レイヤーを選択します



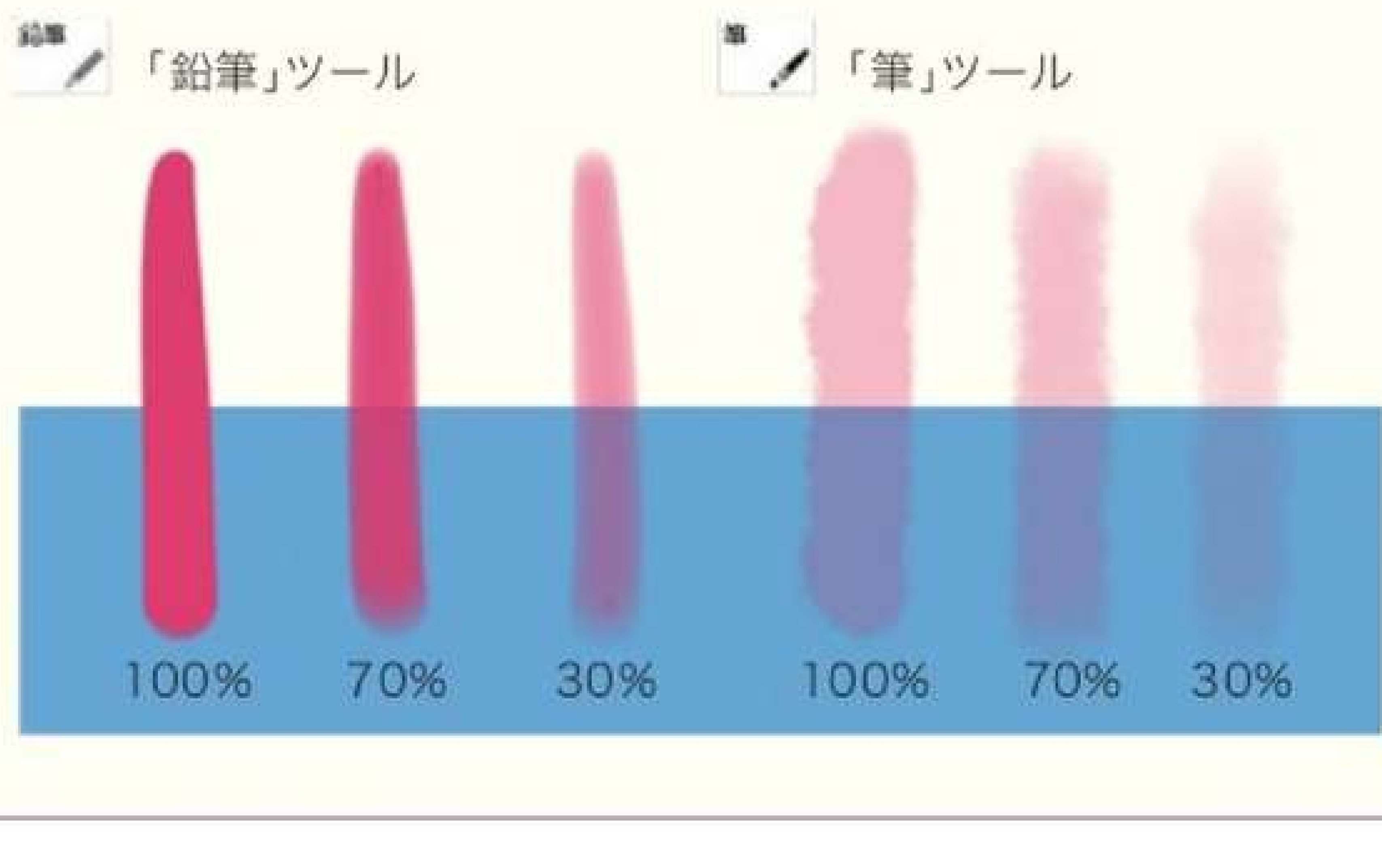
One Point

## 「ブラシ濃度」の違い

レイヤーは合成モードの「通常」で色を乗せた場合、「ブラシ濃度」の数値が高ければ高いほど下の絵が透けなくなります。




「ブラシ濃度」はツールパネルにある設定です



03

スカートレイヤーの上に乗っているジャケットレイヤーは「ブラシ濃度」100%で着彩しているので、「スカート」レイヤーを塗るときにはみ出ていてもその上に位置する「ジャケット」レイヤーのペイント部分がはみ出しを隠してくれます。これを利用することで隙間なく綺麗にペイントを乗せていきます。

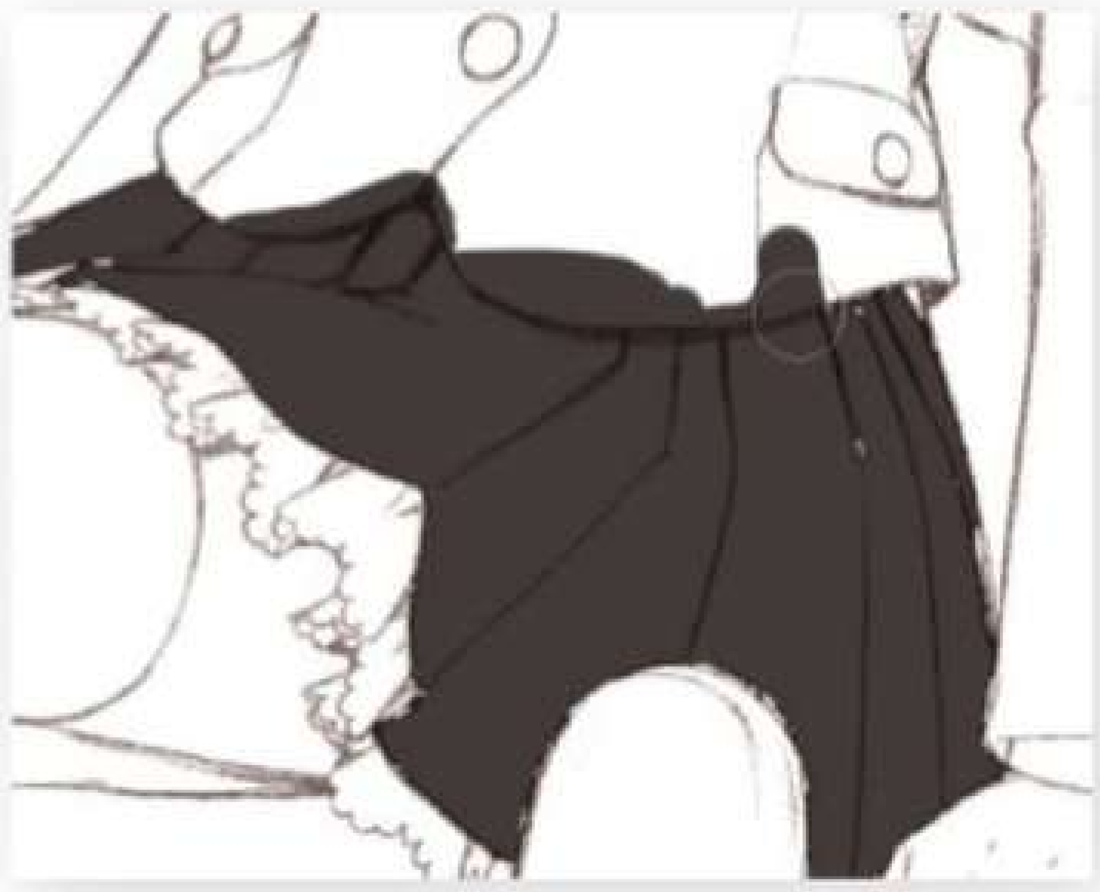



①全てのレイヤーを表示した状態






②ジャケットを非表示にした状態。スカートの色はジャケットにかぶっていますが、通常は隠れて見えません



04

スカートレイヤーの完成です。



## ワンピースとベレー帽、髪の着色

**01** 同様に右の女の子のワンピースとベレー帽（同色）レイヤーを「左-ジャケット」レイヤーの下に作って色を塗ります。




①「右-ワンピ＆ベレー帽」レイヤーを作成します



②ワンピースとベレー帽の色を選択します



**02** 右の女の子の髪の毛を塗ります。線画レイヤーから「自動選択」ツールで範囲を拾いますが、線に隙間があるとこのように選択範囲がもれてしまいます。




①「線画」レイヤーを選択します




②「自動選択」ツールを選択します



③「自動選択」ツールでは選択しきれないところが多数発生します

03

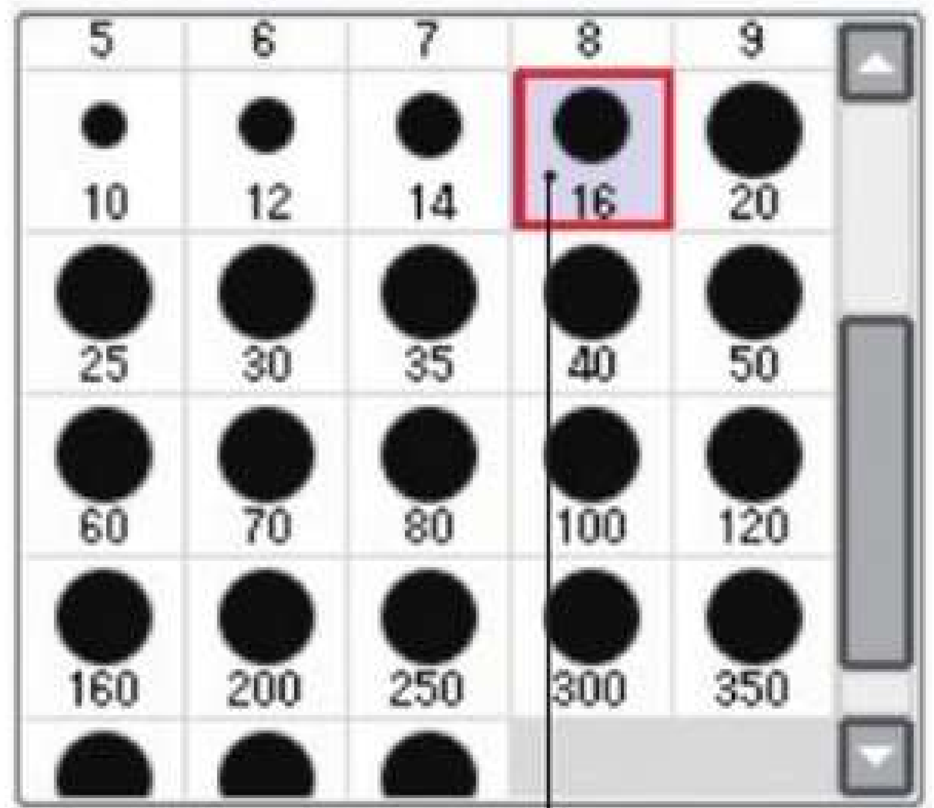
この場合はあえて範囲には入れないで後から「鉛筆」ツールで塗り潰します。最後にベレー帽へのはみ出しもきちんと消して整えます。



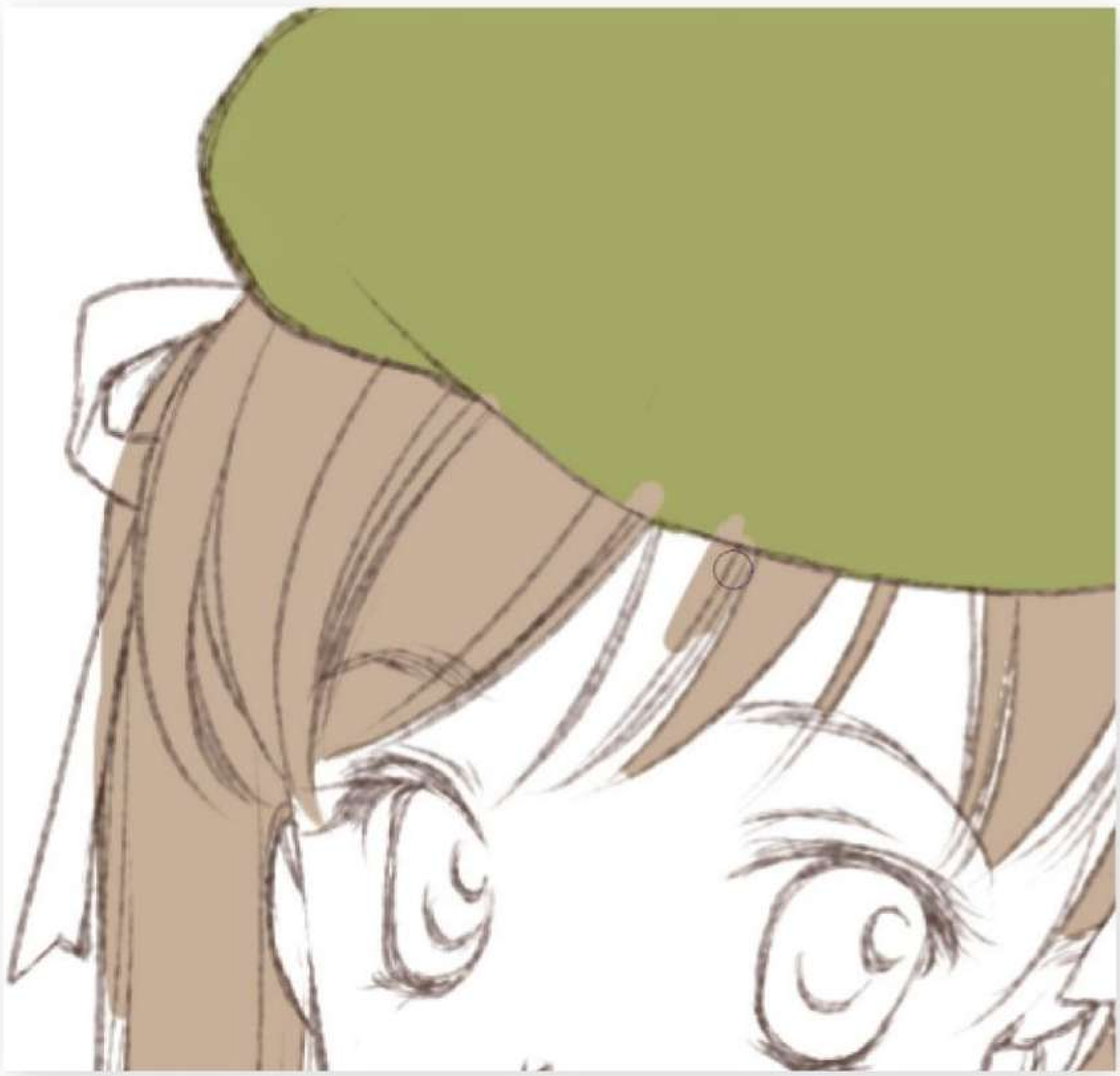

①髪の毛を着色するレイヤーを新規作成します




②「カスタムツールトレイ」の「鉛筆」アイコンを選択します




③サイズ見本は「16」を選択します

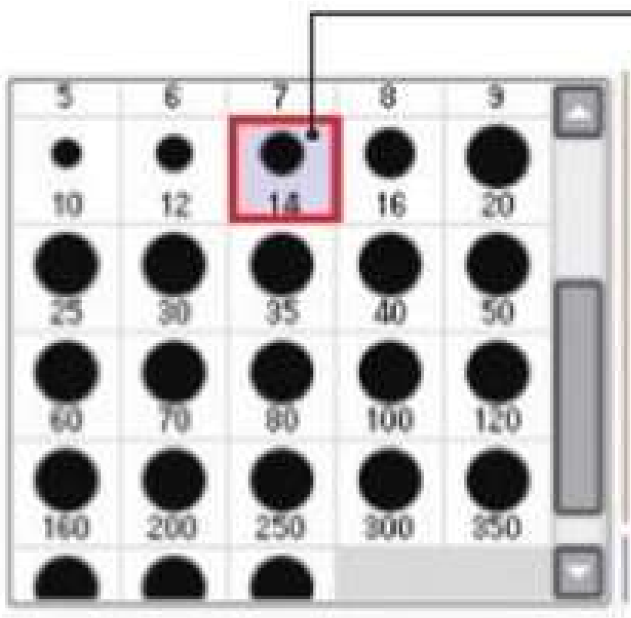


## 04 右側の女の子も髪の毛を塗り始めます。

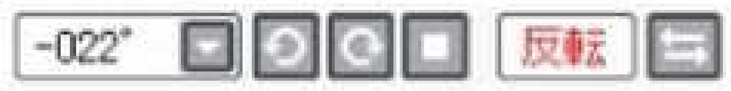



①新規レイヤーを作成し、「左-髪の毛」に変更します

②「レイヤー1」を「右-髪の毛」に変更します



③サイズ見本は「14」を選択します



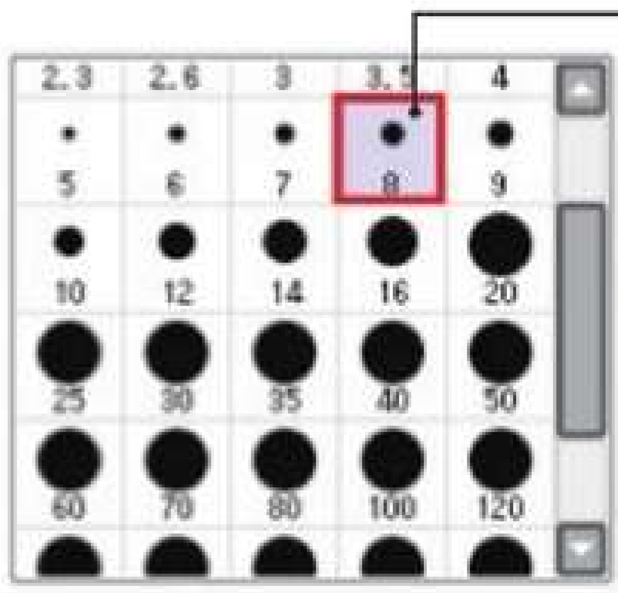

「ビュー」は-22度の回転と反転を設定しました。利き腕の描きやすい角度にすると作業しやすくなります



## 05 毛先は少し柔らかく塗りたいので、濃度を設定した鉛筆のカスタムブラシ「鉛筆・紙」(主線を描く際に設定しました)を使います。




①「カスタムツールトレイ」の「鉛筆・紙」アイコンを選択します



②サイズ見本は「8」を選択します



06 2人の髪の毛レイヤーが出来上がりました。



07 左の子の髪の毛の色が少しイメージと違うので「フィルタ」メニューの「色相・彩度」を選択し、色を変更します。



「フィルタ」メニューから「色相・彩度」を選択します

→



変更前の状態

↙




「色相」は「+10」、「彩度」は「+59」、「明度」は「+33」に設定します

→



変更後の状態

08

右の女の子の髪、服の色も少し変えてみました。レイヤーを分けて作業をするのはこのように、色の変更が楽にできる点が大きいです。



→



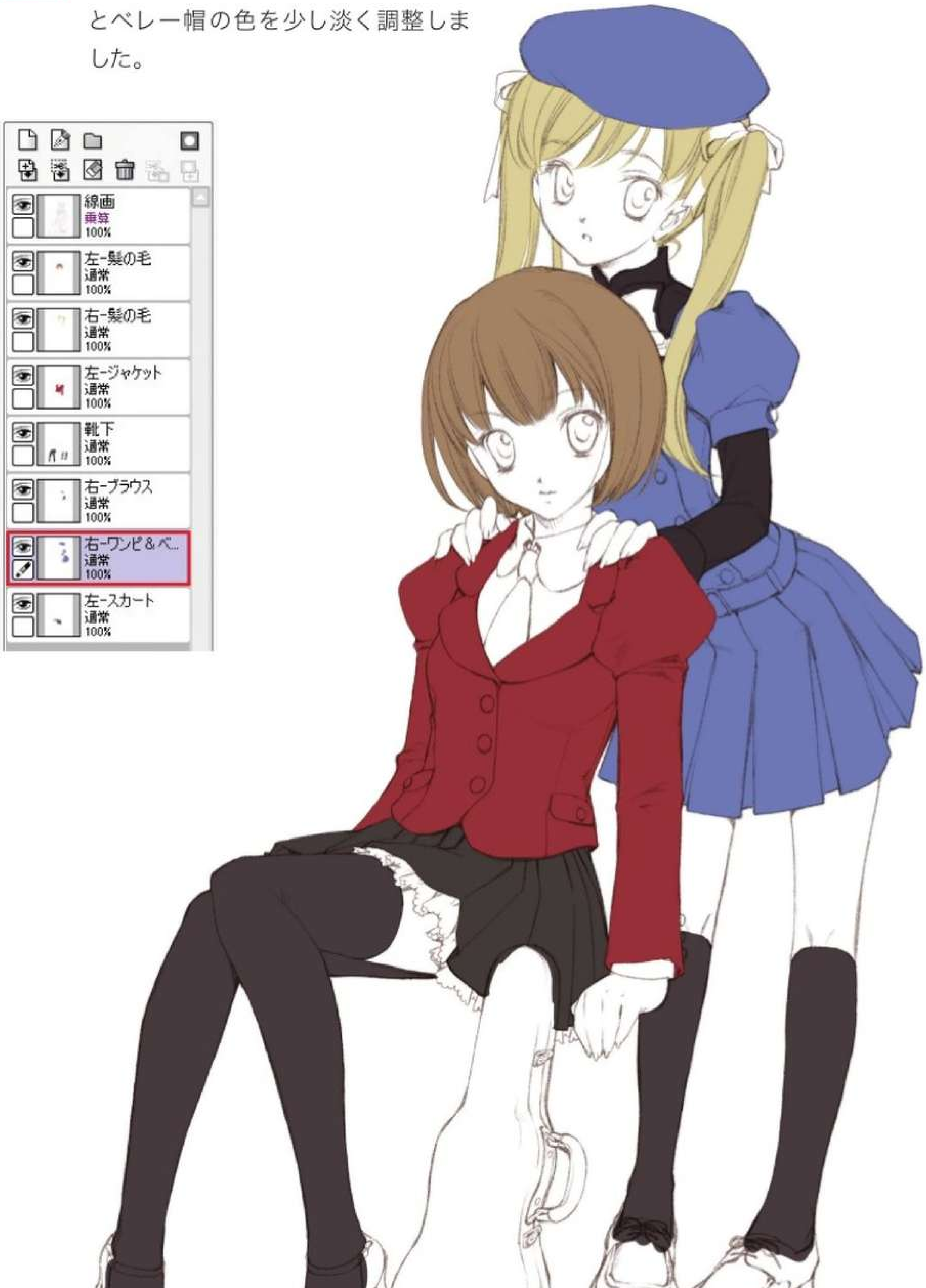
09

同じ手順で「靴下」レイヤー、右の女の子の黒い「右-ブラウス」レイヤーを作りました。






10 靴下やブラウスに色をつけたところで再び全体を見て、右の子のワンピースとベレー帽の色を少し淡く調整しました。



## 顔の着色

**01** だいたいの服の色設定が決まったら、肌を塗っていきます。なぜ先に肌色から塗らないのかというと、真っ白な状態で肌色を置いたときと周りに他の色がある状態で肌色を塗ったときと、濃さが違って見えるからです。他のレイヤーの最下層に肌レイヤーを作ります。「用紙質感」は「水彩2」、「倍率」は「72%」、「強さ」は「24」に設定しています。




①最下位層に新規レイヤーを作成し、名称を「肌」に変更します

②用紙質感を「水彩2」に設定します

**02** まず「水彩筆」ツールで大きめに肌色を乗せてみました。



①カラーサークルで肌色を選択します




②「カスタムツールトレイ」の「水彩筆」アイコンを選択します




③サイズ見本は「50」を選択します



03 ちなみにレイヤー質感の「倍率」や「強さ」の設定によってテクスチャの明暗が変化します。数値を変えるとだいぶ印象が変わるのでいろいろ調節して試してみましょう。



倍率は「72%」、強さは「20」に設定しました。グラデーションはきめ細かくなります






倍率は「72%」、強さは「40」に設定しました






倍率は「144%」、強さは「40」に設定しました。グラデーションは粗くなります



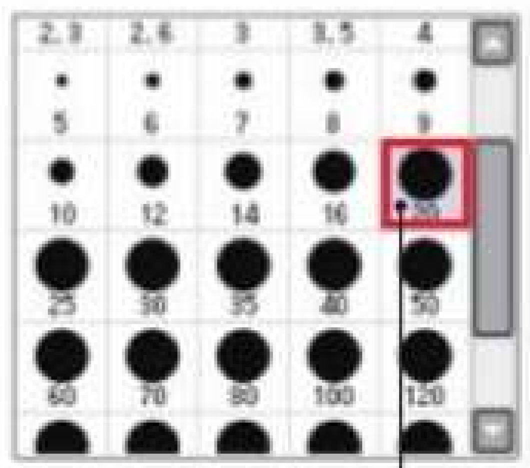
04 陰影を加えていきます。ここでも「鉛筆・紙」ツールを使います。



①濃い肌色を選択します



②「鉛筆・紙」アイコンを選択します



③サイズ見本は「20」を選択します



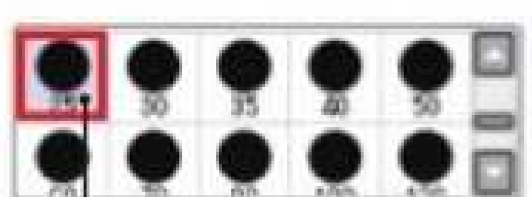
05 「鉛筆・紙」ツールで追加した色を「水彩筆」ツールでなじませていきます。



①濃い肌色を選択します



②「水彩筆」アイコンを選択します



③サイズ見本は「25」を選択します



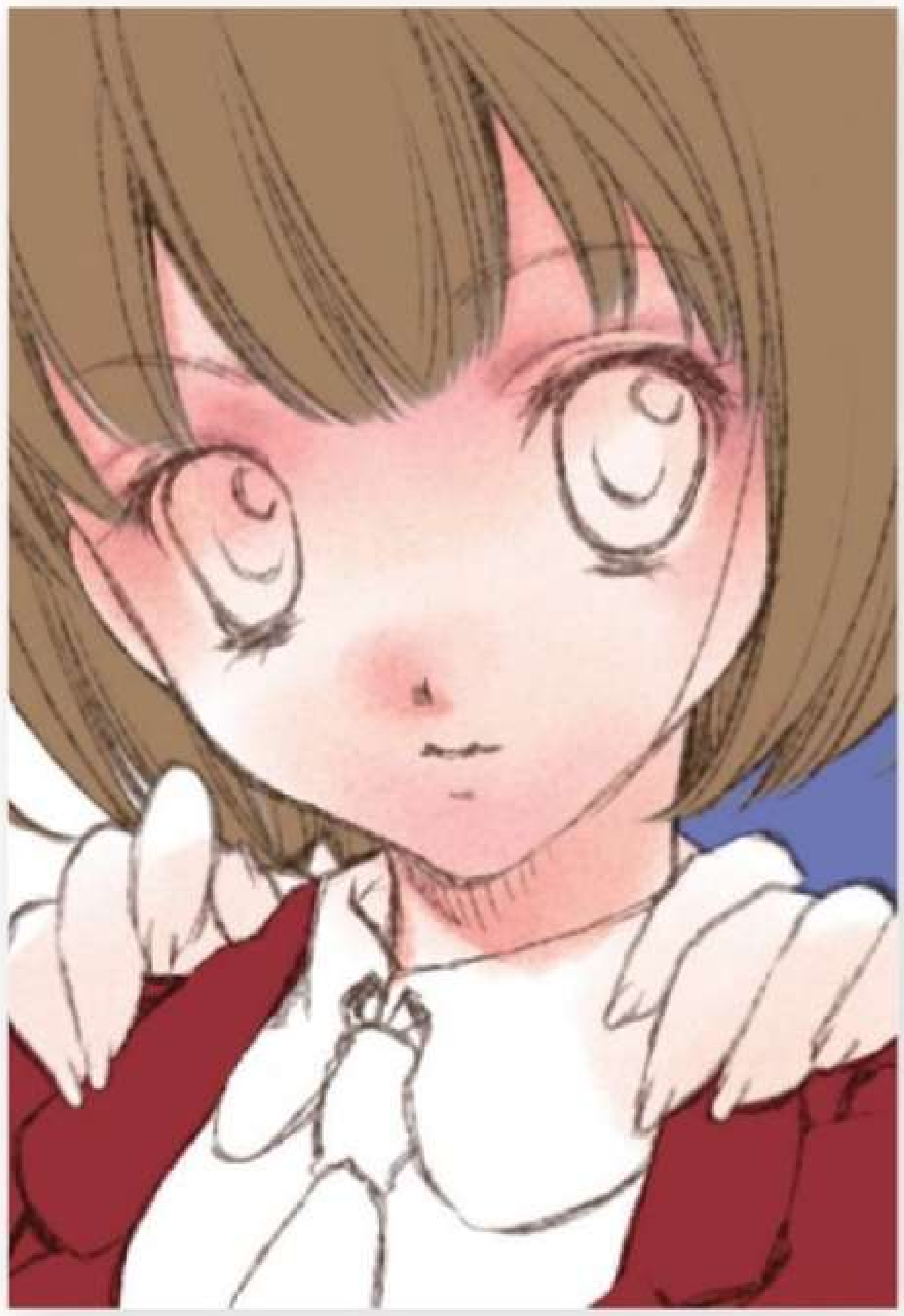
06 「水彩筆」ツールでどんどん陰影を追加していきます。



ハイライトではこの色を選びました



カラーサークルで多少暗い肌色を選択します



07 2人の肌の色を塗りました。ほおには赤みを入れています。



カラーサークルで多少赤みのある肌色を選択します



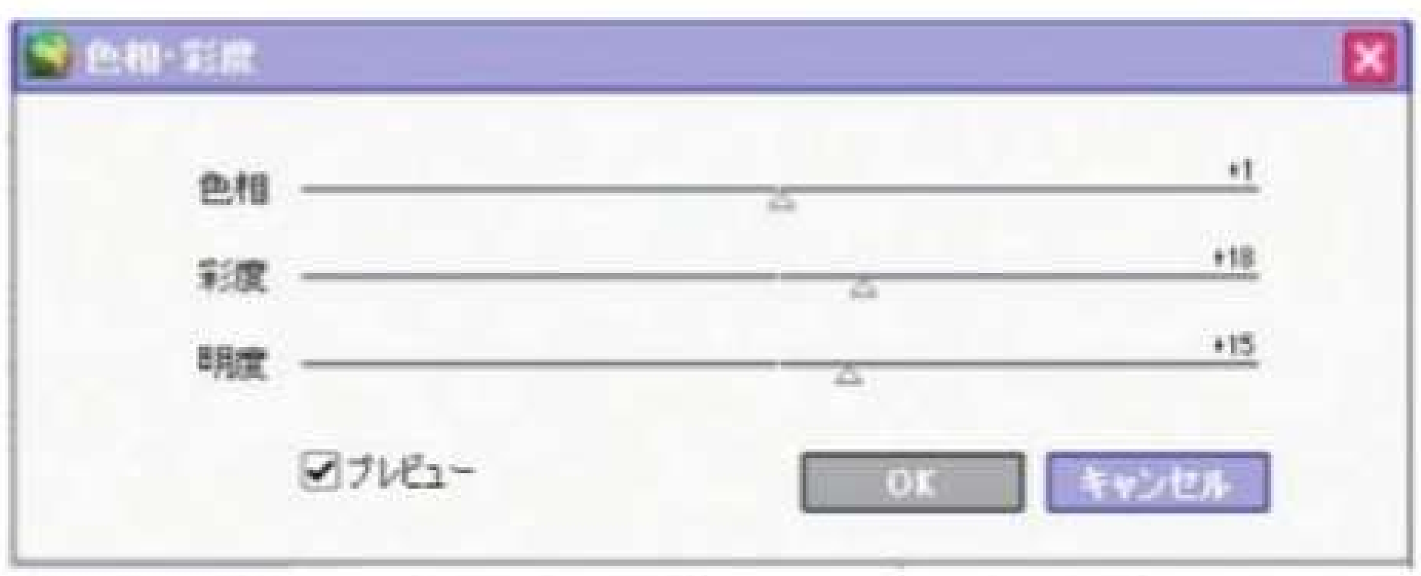
**08** 右の女の子の肌色が少し強いようなので、色を変えます。投げ縄ツールを使って右の女の子の顔をぐるりと囲みます。

「投げ縄」ツールを選択します





**09** 「フィルタ」メニューの「色相・彩度」を選択し、色相、彩度、明度など少しずつ数値を変えていきます。




「色相」は「+1」、「彩度」は「+18」、「明度」は「+15」を設定します



肌色の陰影を少し薄くしました

## 10

肌色が塗れたら少しハイライトを入れます。ハイライトを描き込むために「肌」レイヤーの上に新規レイヤーを置き、「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れて合成モードは「発光」を選びます。



②「下のレイヤーでクリッピング」を選択します

①「合成」モードから「発光」を選択します

③新規レイヤーを作成し、「肌-ハイライト」に変更します

### ONE POINT

#### 色味が強く出る「発光」モード

合成モードの「発光」は、明るい画像（RGB値が大きい）ほど発光するような合成を行います。ハイライトのような、明るい効果を実現したい際に発光を選択するとよいでしょう。



合成モードが「通常」の場合



合成モードが「発光」の場合

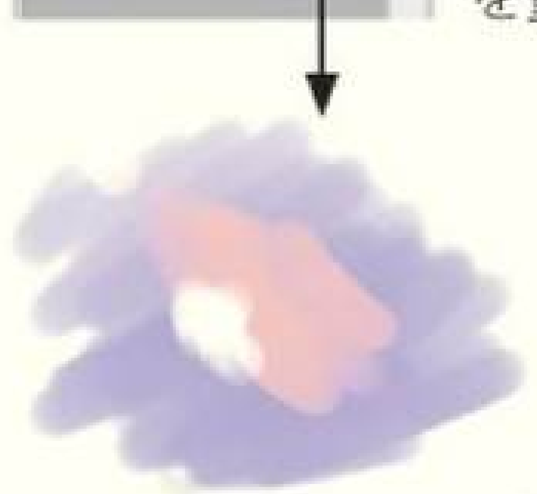
### ONE POINT

#### 大雑把に塗ってもはみ出さない「下のレイヤーでクリッピング」

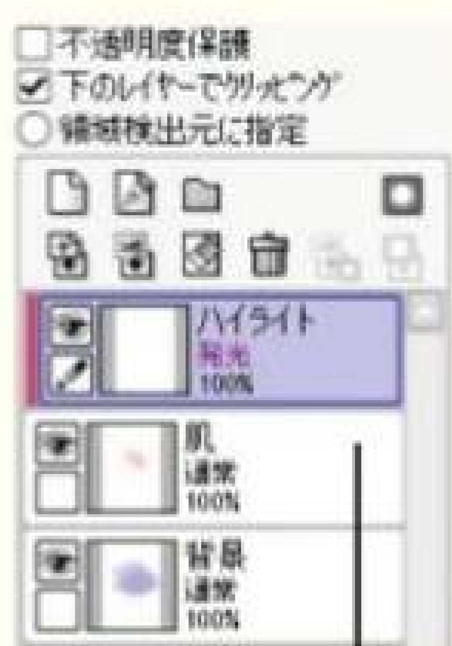
「下のレイヤーでクリッピング」は、チェックした下のレイヤーの着色範囲のみに着色をする機能です。チェックした下のレイヤーの着色範囲しか描画されないので、大雑把に塗っても他の色に乗ってしまうことはありません。ハイライトや影を塗る際に便利な機能でしょう。



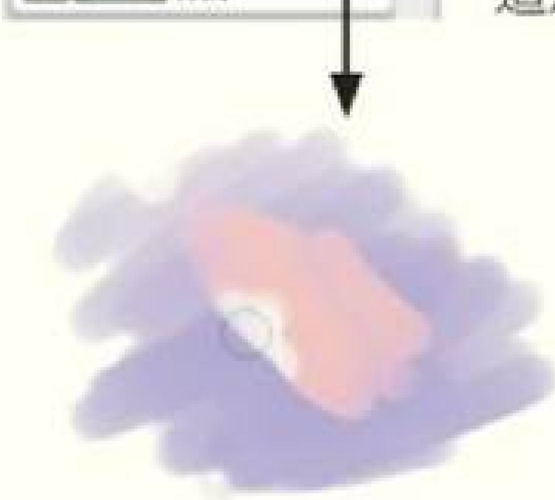
3枚のレイヤーを重ねました



上のレイヤーからそのまま描画されました



ハイライトに「下のレイヤーでクリッピング」を設定して白を塗ります（設定したレイヤーにピンクのラインが追加されます）



白はどんなに大雑把に塗っても肌色の乗っている範囲にしか描画されません

Chapter.01

Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

## 11

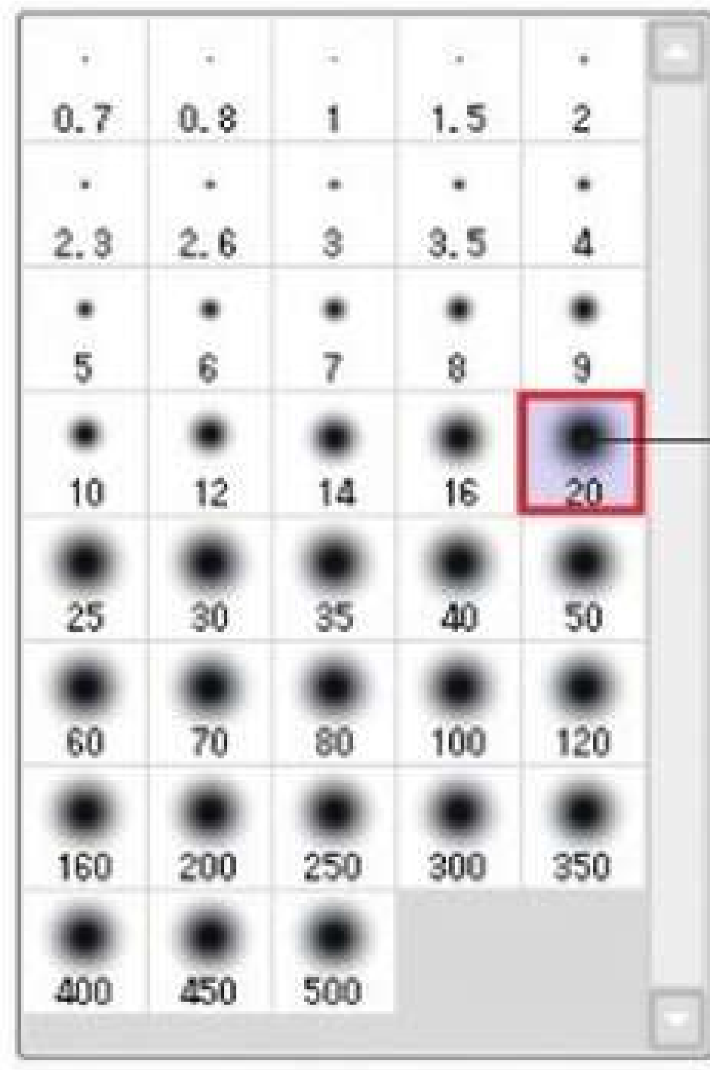
ハイライトを入れたいところ＝肌のツヤを出したいところに「エアブラシ」ツールで白い色を乗せていきます。「エアブラシ」ツールはエッジのぼやけた、ふわっとした光を入れるのに適しています。



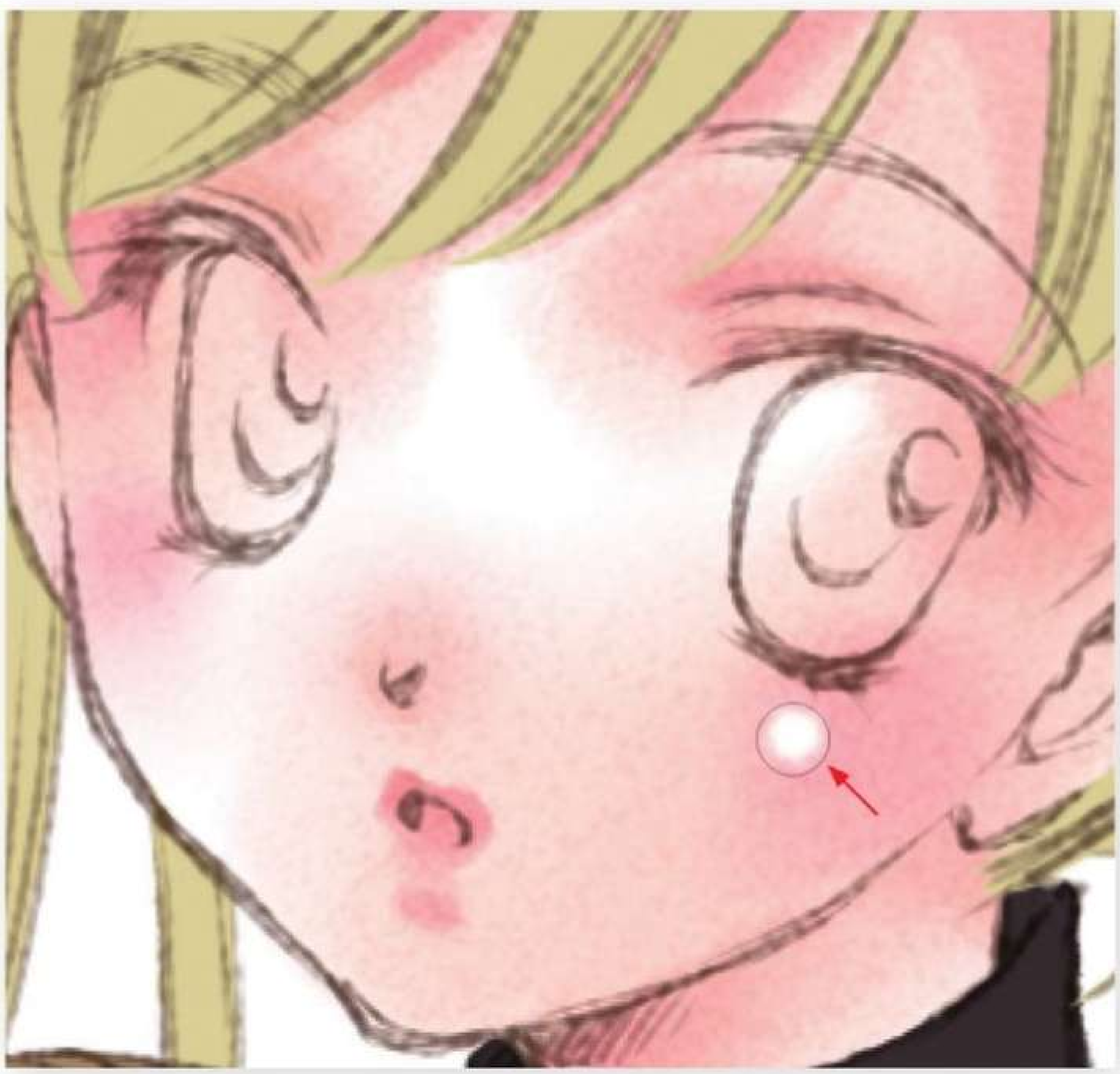

①「カスタムツールトレイ」の「エアブラシ」アイコンを選択します



②カラーサークルで白を選択します




③サイズ見本は「20」を選択します



12 シャープなラインを入れる場合は、「鉛筆・紙」ツールと「水彩筆」ツールを組み合わせたり、「筆」ツールを使ってみたりします。ここでは「鉛筆・紙」ツールで細かいハイライトを加えていきました。

①「肌-ハイライト」を選択し、「不透明度」を65%に変更します



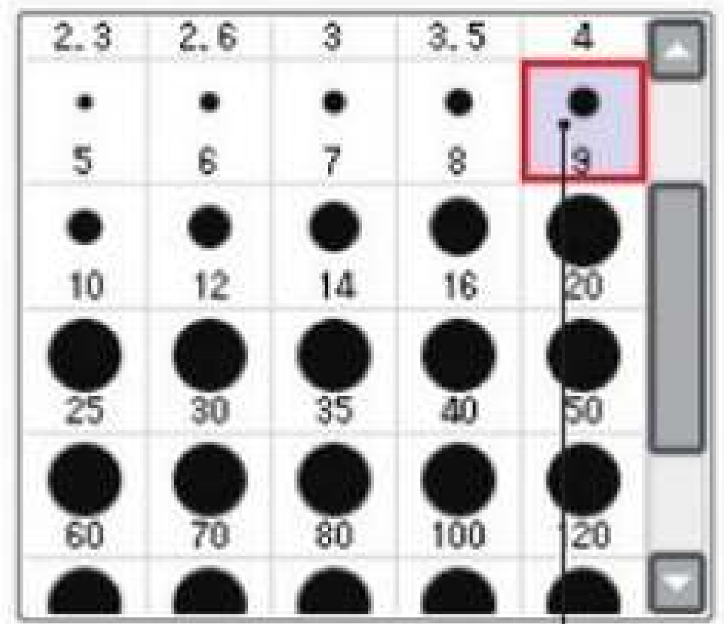




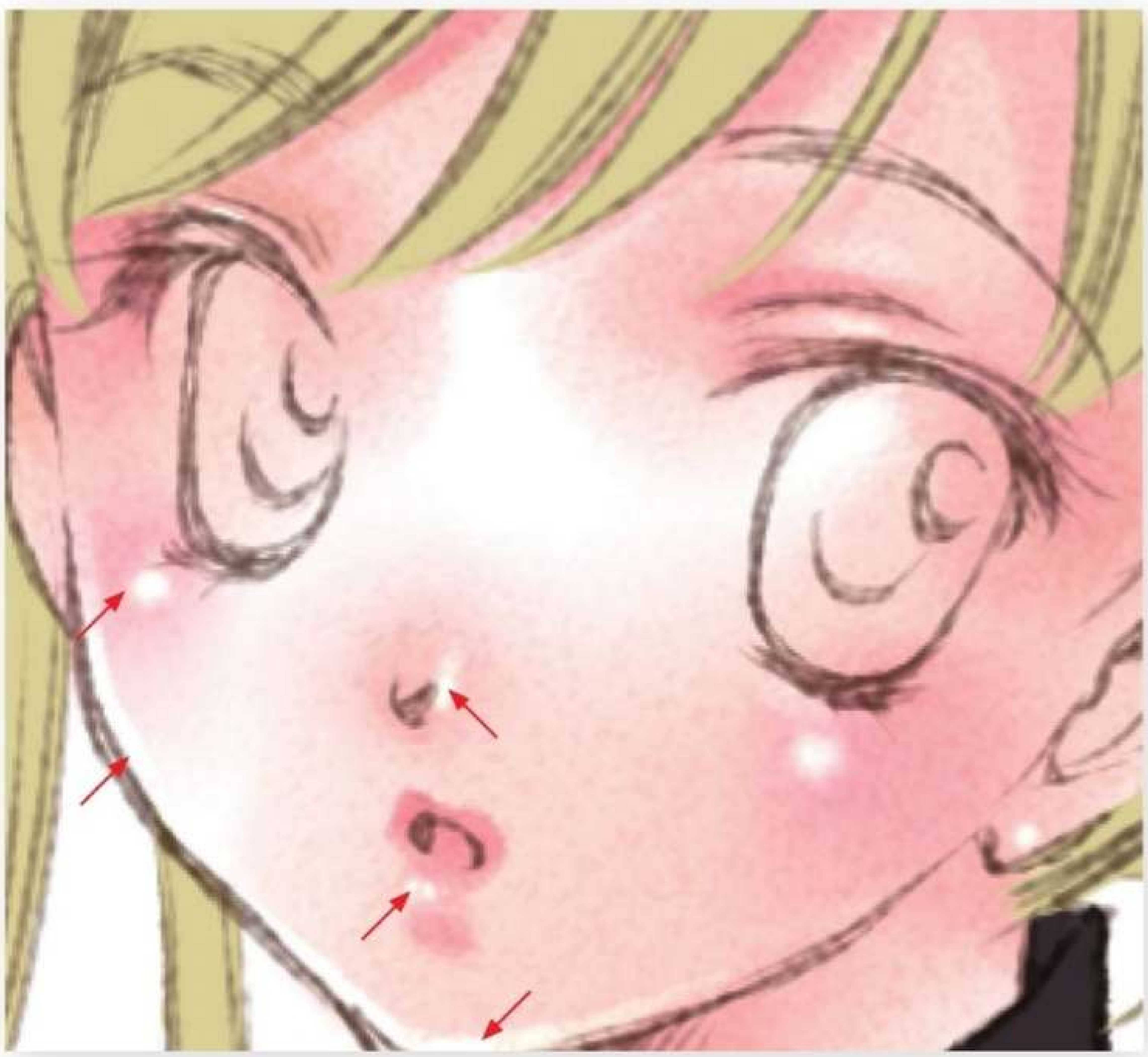
②「カスタムツールトレイ」の「鉛筆・紙」アイコンを選択します



③カラーサークルで白を選択します




④サイズ見本は「9」を選択します



あごのラインのハイライトなどは「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れているので他のレイヤーに描画されることはありません

13 顔にハイライトが入りました。同じ要領で、手と足も塗ります。

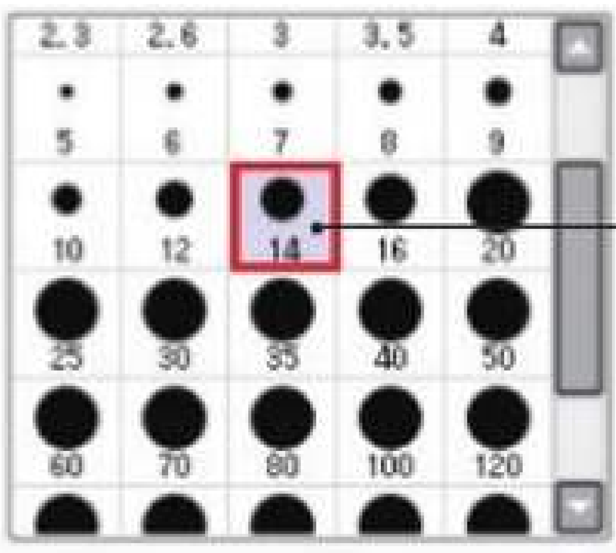




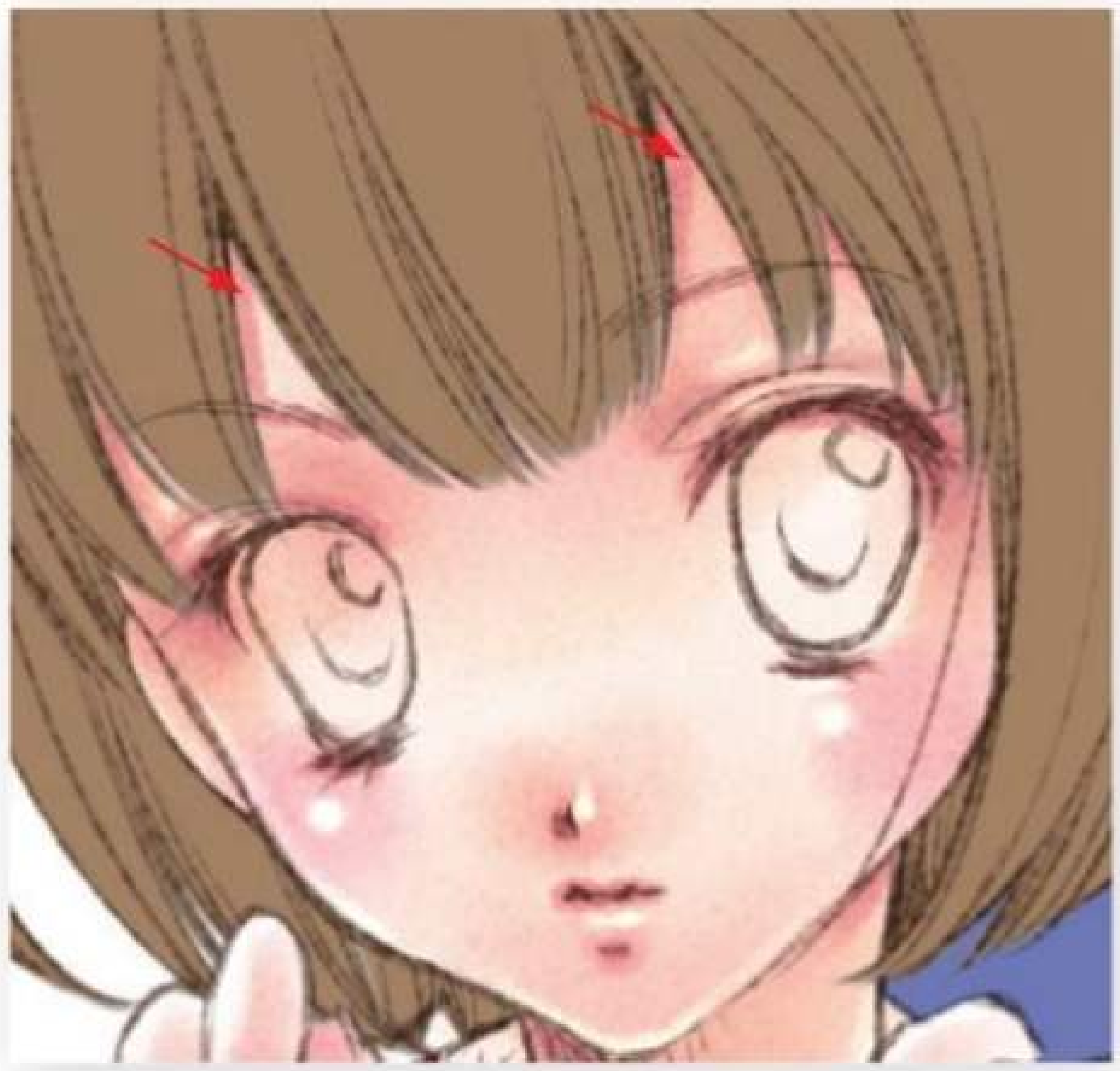
14 全体を見てみて、少し顔の影が足りない気がしたので「鉛筆・紙」ツールで塗り足します。




①「カスタムツールトレイ」の「鉛筆・紙」アイコンを選択します



②サイズ見本は「14」を選択します





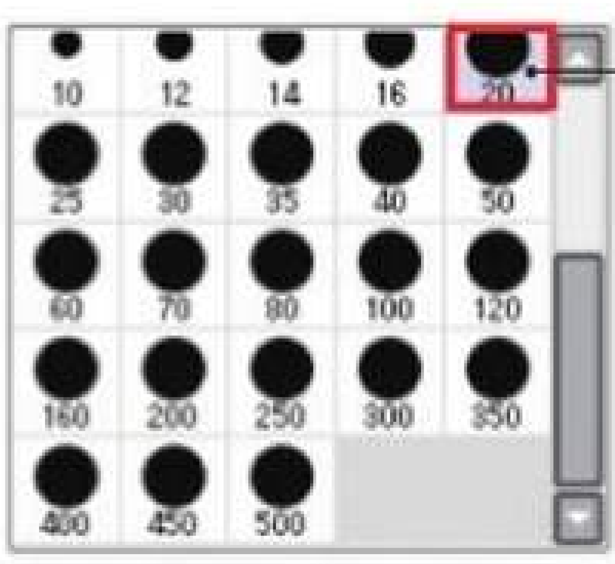
③影部分の色を選択します

15 これで肌はだいたい塗り終わったので、はみ出た部分を「消しゴム」ツールで消します。






①「カスタムツールトレイ」の「消しゴム」アイコンを選択します



②サイズ見本は「20」を選択します

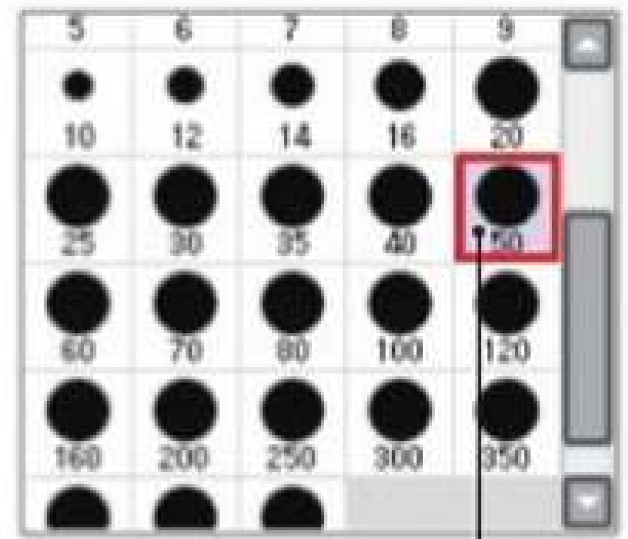
16 左の女の子のブラウスを塗ります。新規レイヤーを作り、質感設定をしたら白いブラウスの影の色を置いていきます。今回はオレンジ寄りのグレーを選択しました。グレーと一口に言っても色味は様々ですので（青っぽかったり赤っぽかったり）、好みの色味で塗りましょう。



③オレンジ寄りのグレーを選択します




④「カスタムツールトレイ」の「鉛筆・紙」アイコンを選択します

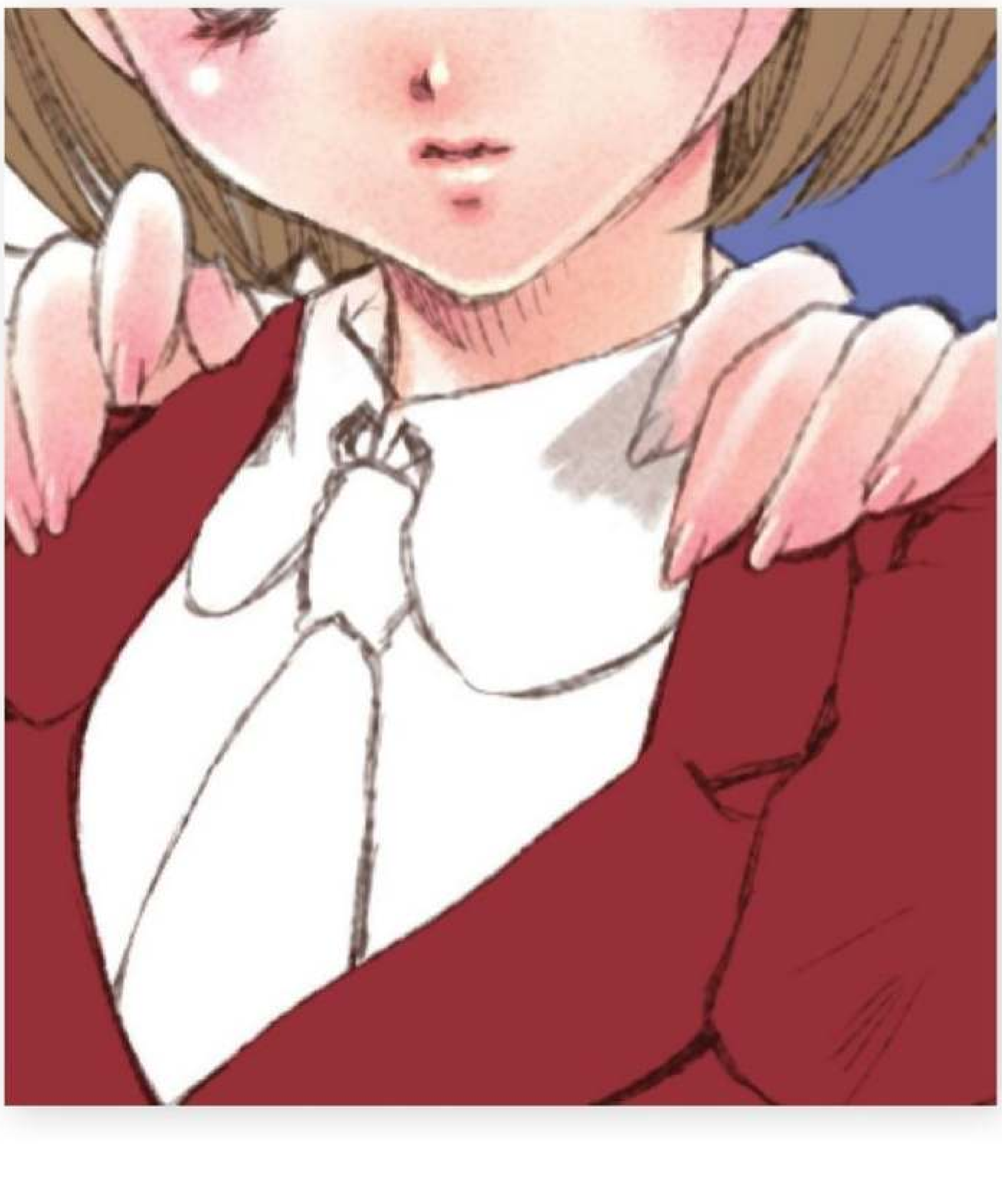



⑤サイズ見本は「50」を選択します

②「レイヤー1」を選択し、「用紙質感」から「水彩2」を選択します



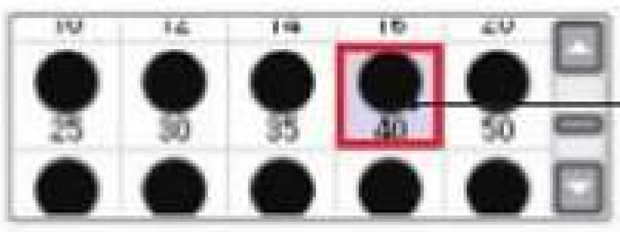

①新規レイヤーを作成し、名称を「シャツ」に変更します



17 「鉛筆・紙」ツールで置いた色を「水彩筆」ツールで伸ばしていきます。ここは肌を塗ったときと同じです。




①「カスタムツールトレイ」の「水彩筆」アイコンを選択します




②サイズ見本は「40」を選択します



18 ここでもまたハイライトレイヤーをクリッピングで作り、白を入れます。ひとまず襟元のシャツの影が入りました。




②「シャツ-ハイライト」レイヤーの「合成モード」を「発光」に設定します

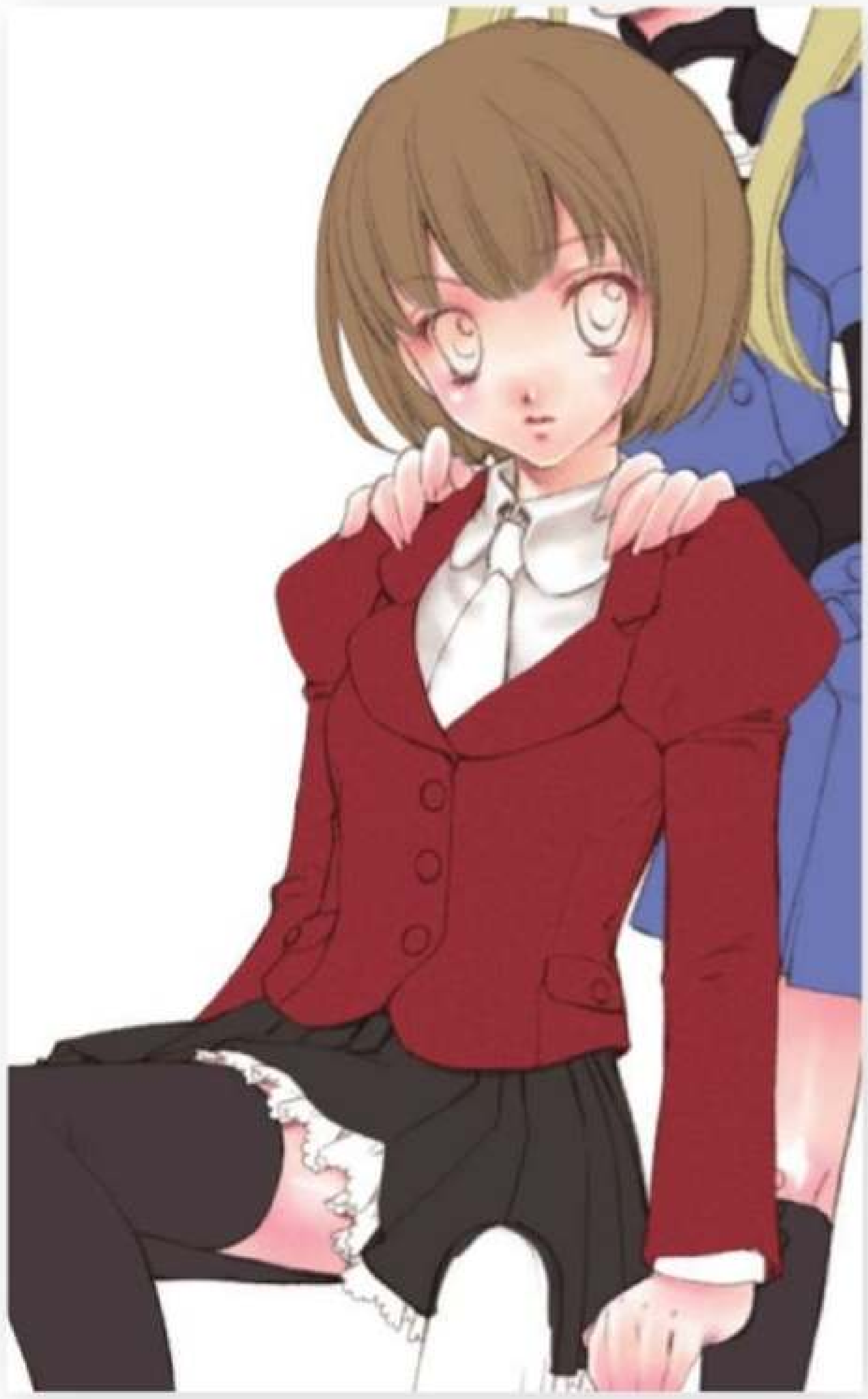
③「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れます

①新規レイヤーを作成し、名称を「シャツ-ハイライト」に変更します



## ジャケットに陰影を追加

01 ジャケットを塗ります。既にジャケットレイヤーには色が置いてありますので、レイヤーの「用紙質感」と「不透明度保護」を肌・ブラウスと同じにします。レイヤーオプションの「不透明度保護」にチェックを入れてから塗り作業を開始します。






②「用紙質感」は「水彩2」を選択します

③「不透明度保護」チェックを入れます

①「左-ジャケット」を選択します

02 オリジナルに設定した鉛筆ブラシ「鉛筆・紙」を選択して、カラーサークルから影になる色を選択して置いていきます。






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「50」を選択

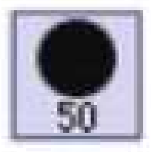


ジャケットの影部分の色を選択します

## 03 これまでと同様に「水彩筆」ツールで伸ばします。



「水彩筆」アイコンを選択



サイズ見本は「50」を選択


明るめの色を選択します



## 04 ハイライトを入れていきます。



「水彩筆」アイコンを選択

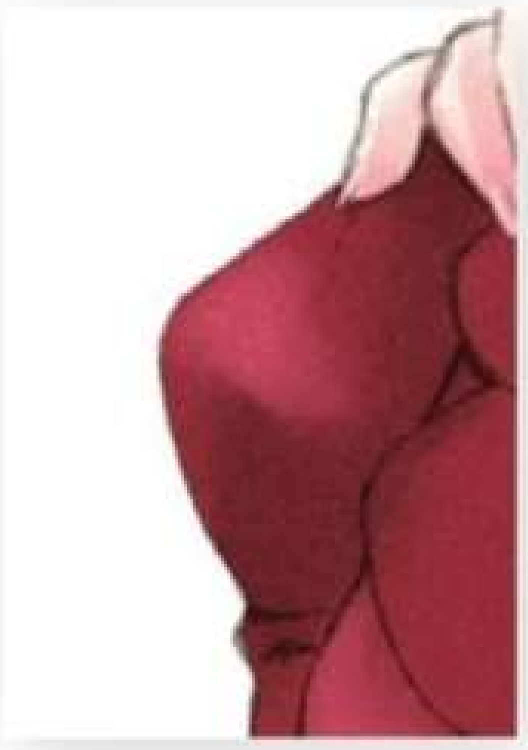


サイズ見本は「50」を選択


ジャケットから明るめの色を選択します



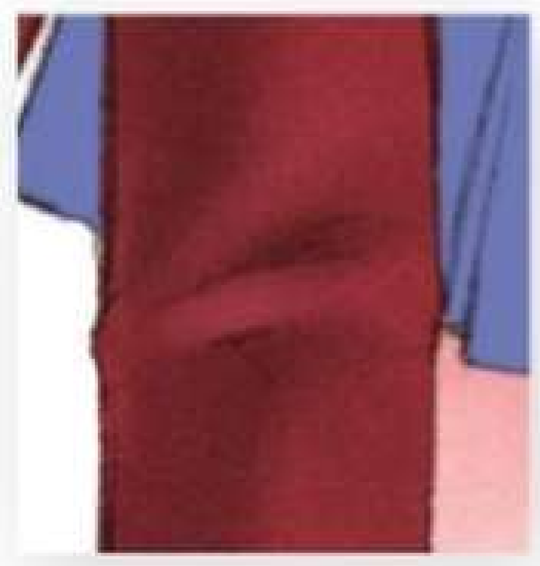
**05** 更に細かいところ（ジャケットの合わせ部分や縫い目など）に影とハイライトを入れ、より立体感を出していきます。













ハイライト描き込み後の状態



06 右の女の子のワンピースとベレー帽も同じ手順で塗ります。



**07** 「フィルタ」メニューより「色相・彩度」を選択し、右の女の子の色を少しだけ変更しました。



→




「色相」は「-8」、「彩度」は「-4」、「明度」は「+3」を設定します

↓



## 髪の着色

01 次は髪の毛を塗っていきます。レイヤーオプションを今までと同様に変更します。




レイヤーオプションの「不透明度保護」にチェックを入れ、用紙質感を「水彩2」に設定します

02 オリジナルに設定した鉛筆ブラシ「鉛筆・紙」ツールを使い、ハイライトになる色を大きめに入れます。




「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「120」を選択



明るめの髪の色を選択します

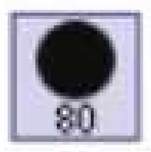


03

次に「水彩筆」ツールで髪のツヤが入る部分を心もち意識しながら綺麗なグラデーションになるようなじませます。




「水彩筆」
アイコンを選択




サイズ見本は
「80」を選択



暗めの髪の色を選択します



04

「鉛筆・紙」ツールで明るめの色を入れます。髪の毛の流れを表現します。




「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「50」を選択



明るめ髪の色を選択します



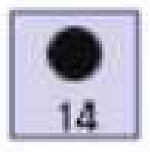
05

細いブラシを使いながら、髪の毛の流れを更に細かく描き入れます。色は「スポイト」ツールで拾いながら（ブラシツール使用のときにAltキーを押しながら画面上でクリックすると、そこの色を拾うことができます）濃淡をつけていくとよいでしょう。



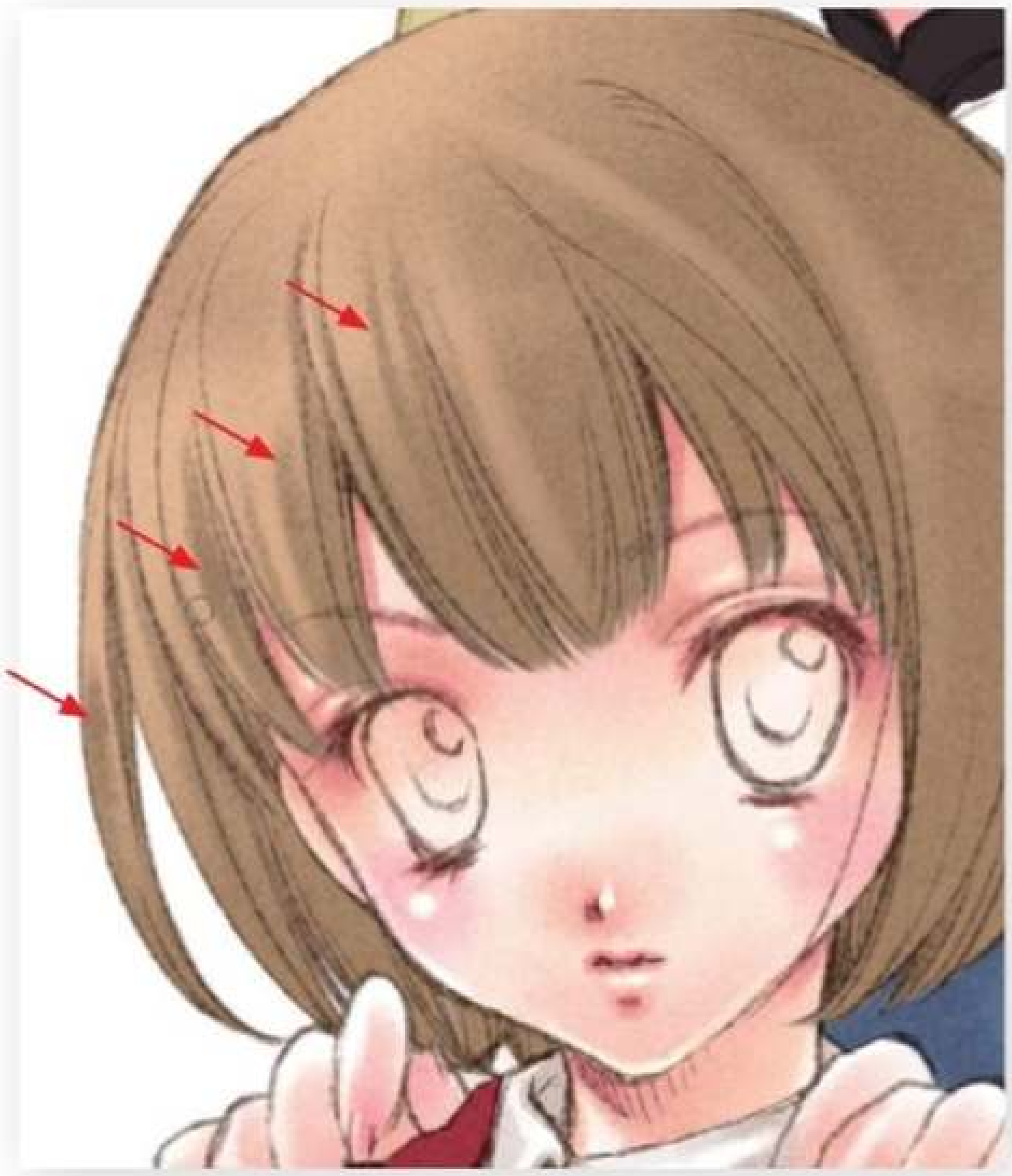



「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択

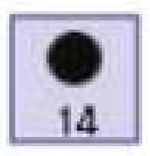
「スポイト」ツールから暗めの髪の色を選択します








「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択

少し暗めの色を選択します





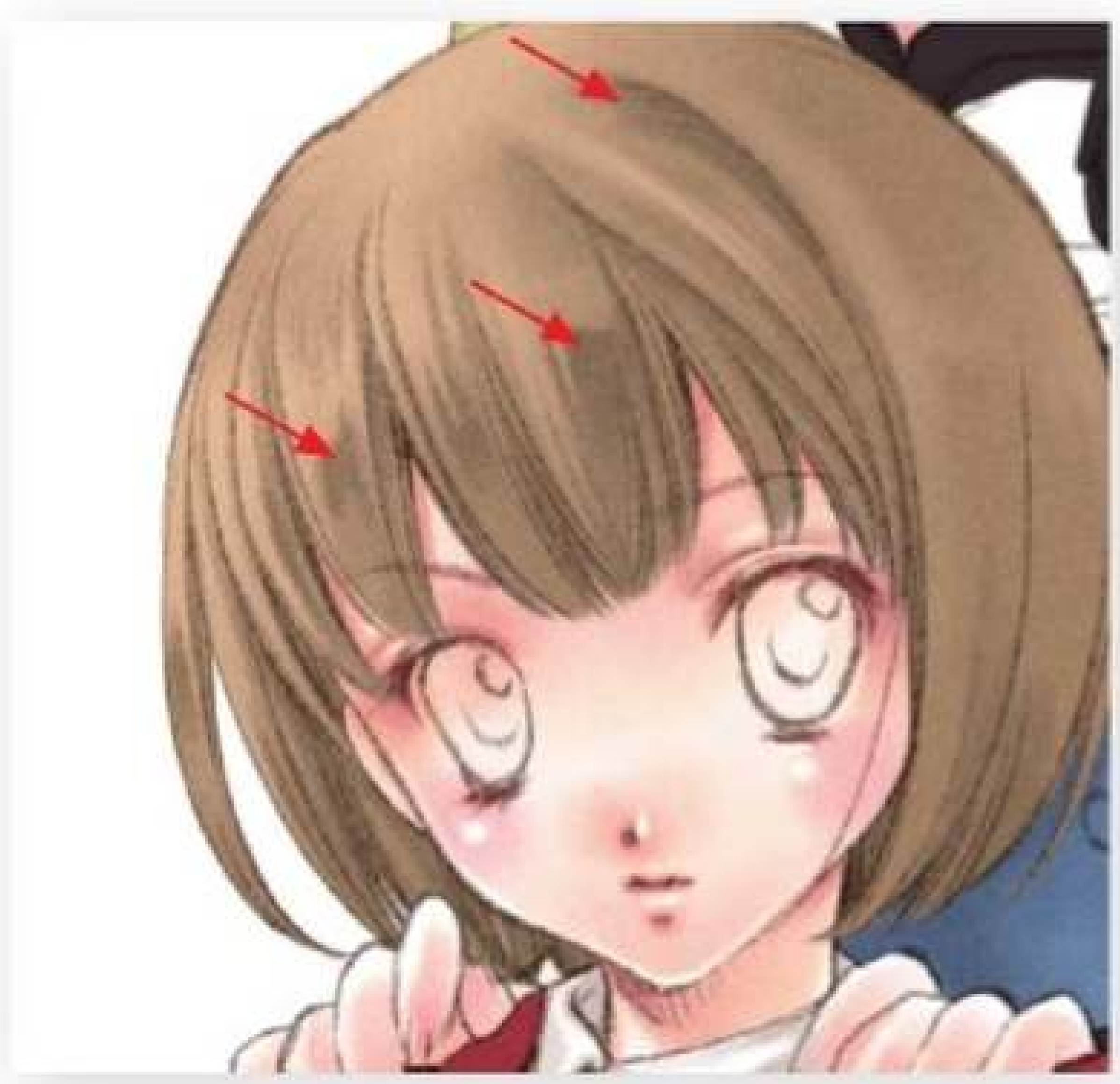



「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「20」を選択

さらに暗めの色を選択します



## 06

更に明るい色でハイライトを入れます。
髪の毛の流れと光が当たって輝く部分をよく考えながら入れていきます。



明るめの髪の色を選択します




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択

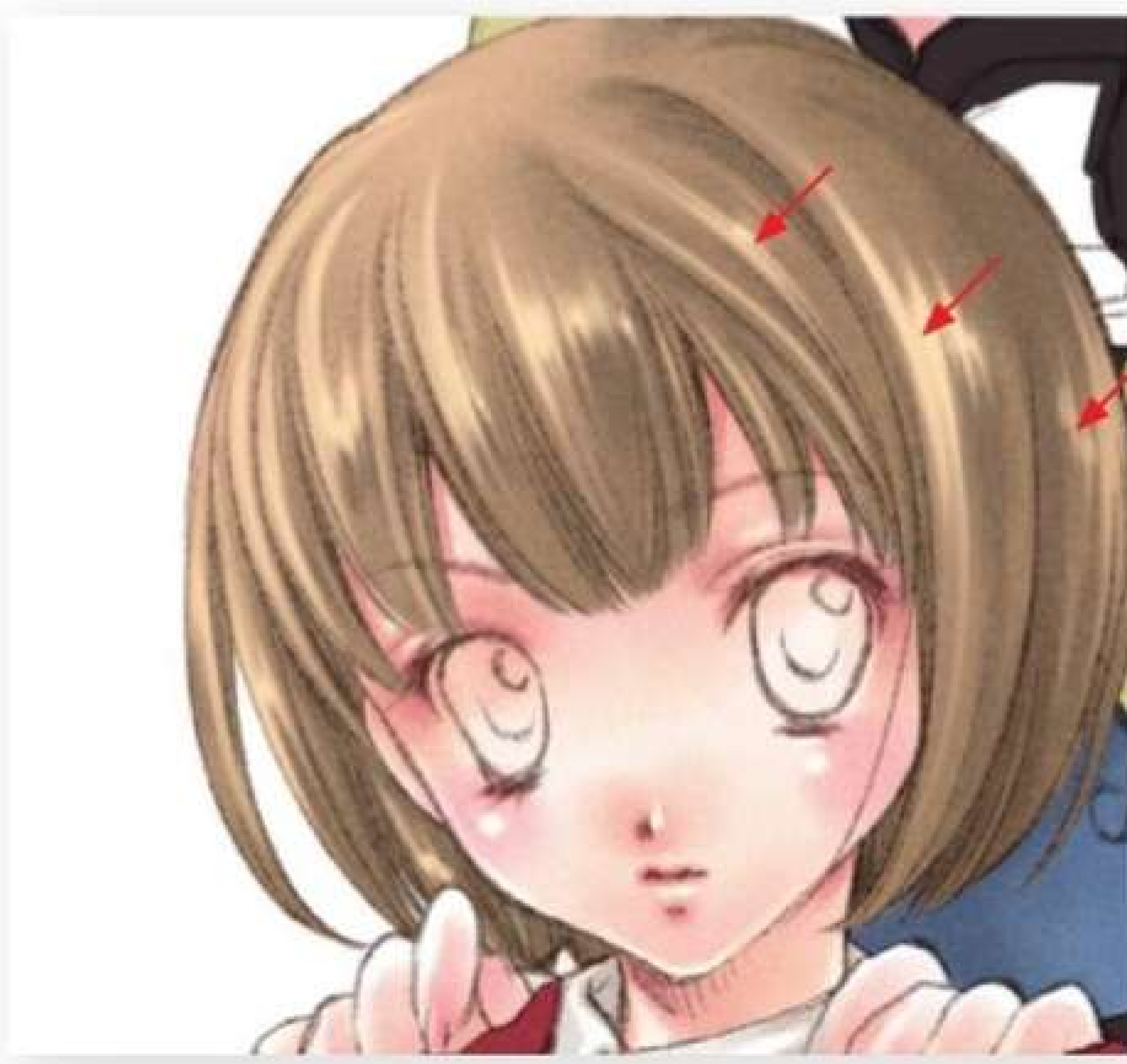





「鉛筆・紙」アイコンを選択

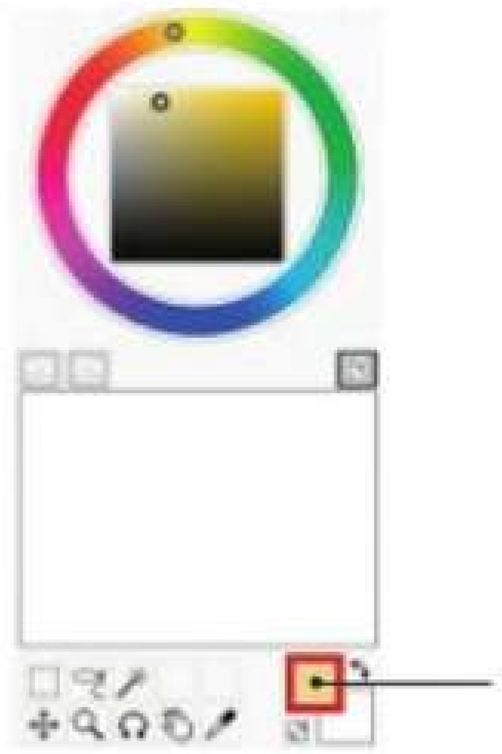



サイズ見本は「12」を選択



07 右の女の子のツインテールも同様に塗ります。









「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択









「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「20」を選択









「水彩筆」アイコンを選択




サイズ見本は「25」を選択



## 08

塗り終わって見直してみたら髪の毛の色味が若干くすんでいるようなので、フィルタメニューの「色相・彩度」と「コントラスト」で変化をつけます。



修正前






①「色相」は「-2」、「彩度」は「+22」、明度」は「+9」を設定。少し暗めです






②「明るさ」は「+17」、「コントラスト」は「+6」、「色の濃さ」は「-4」を設定。明るくしました

## 09 色を変えてから、もう少しだけ影を塗り足します。



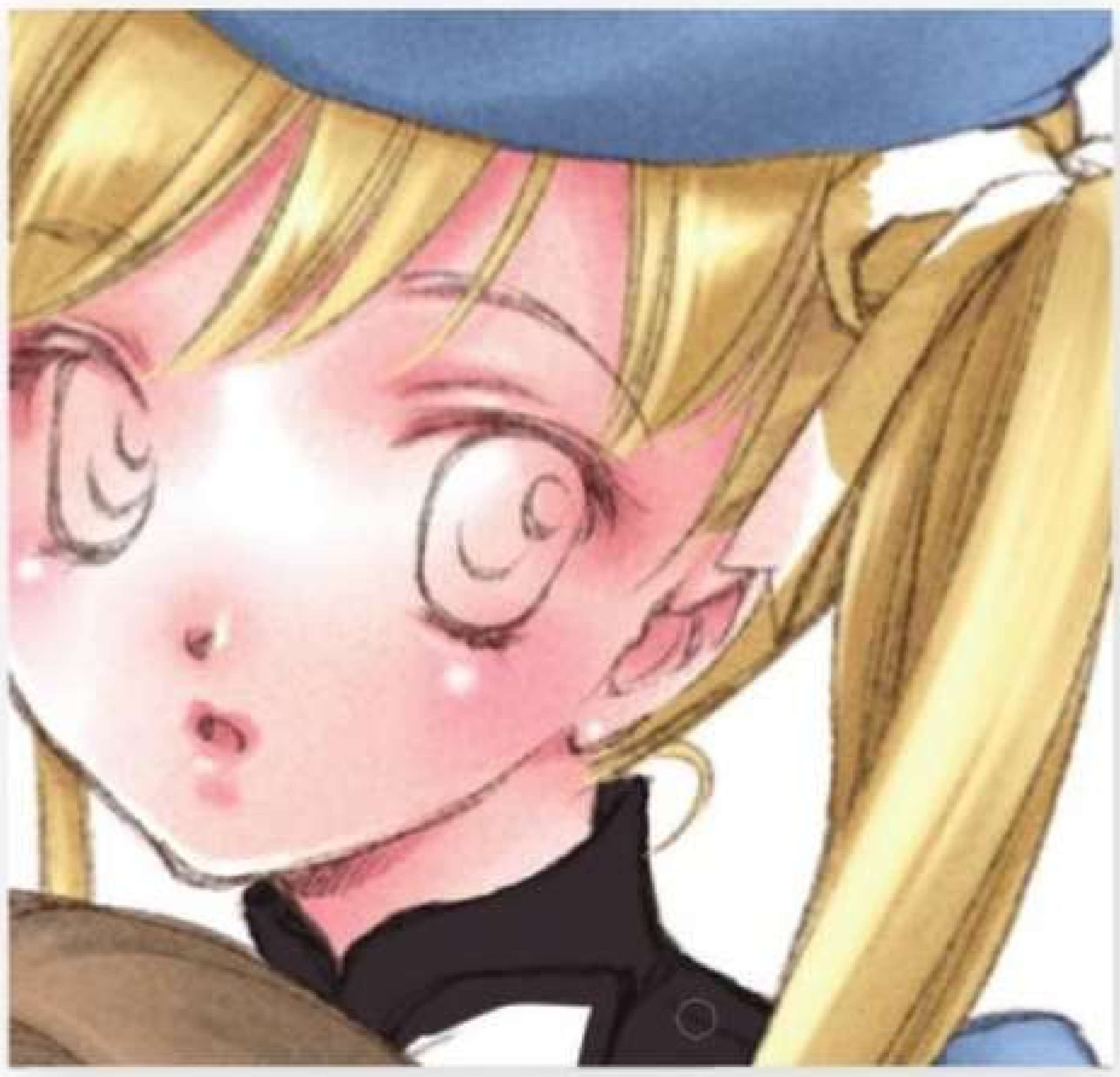
暗めの色を選択します

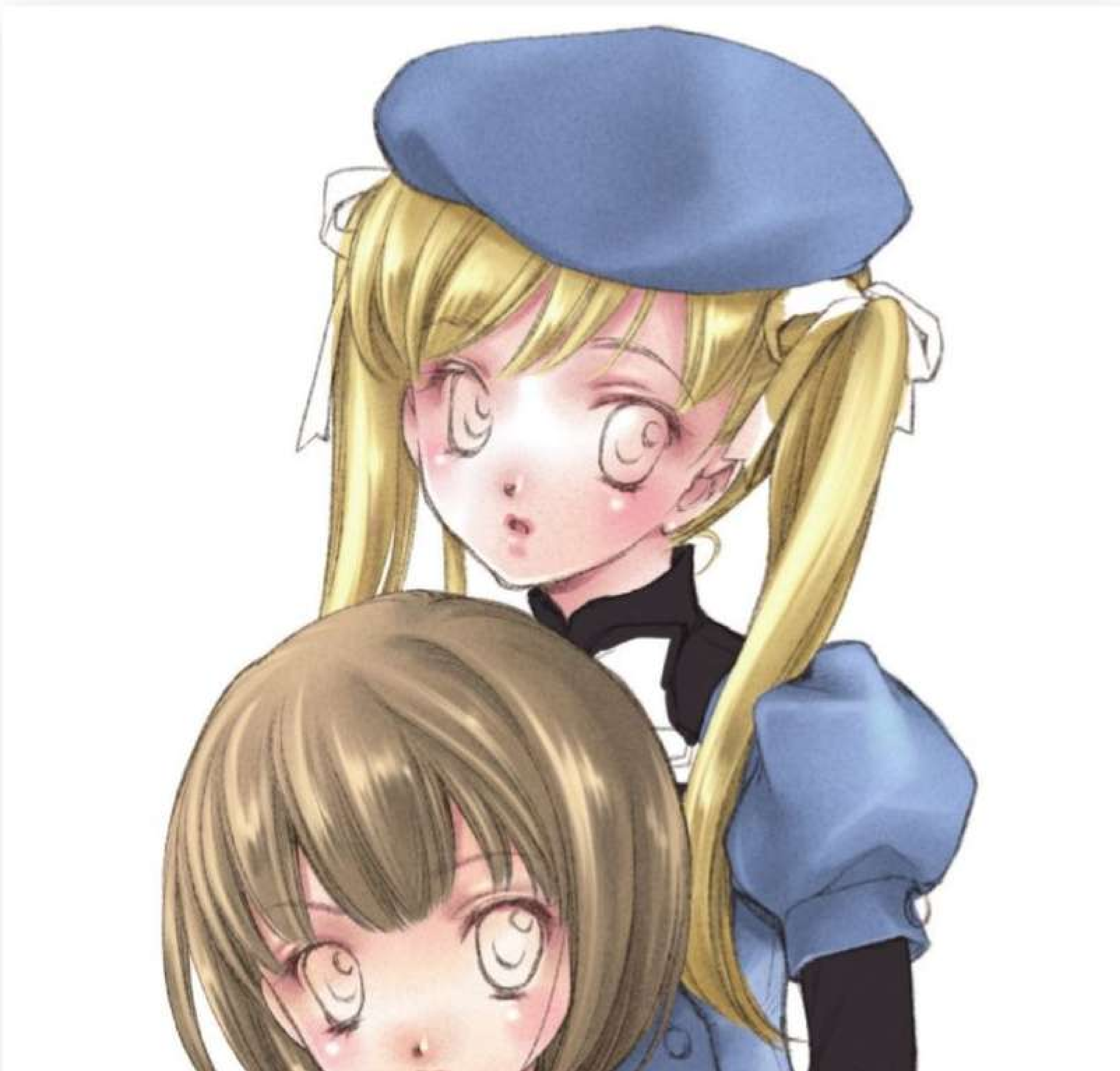



「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択





## スカートの着色

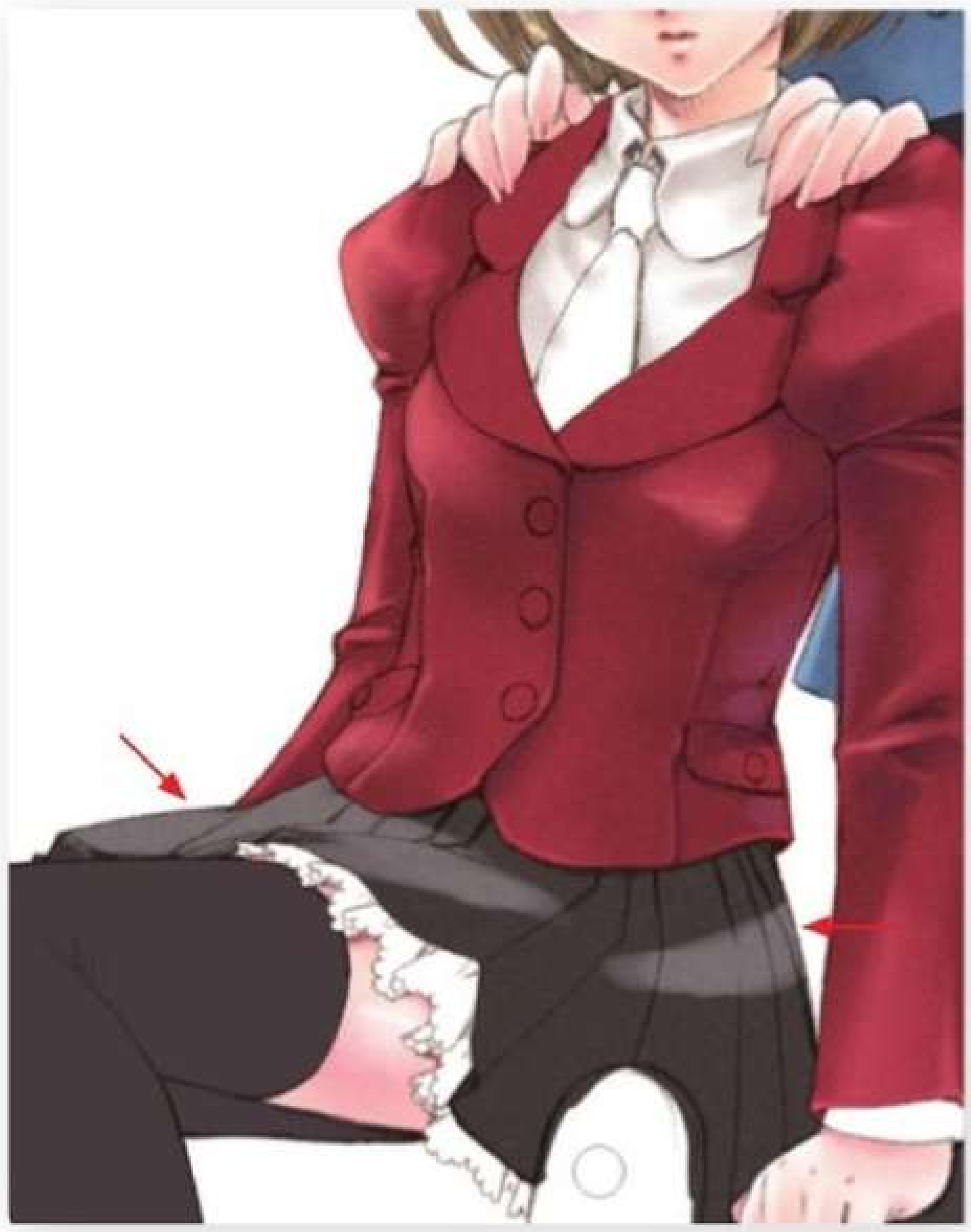
**01** 次にスカートを塗ります。まずはスカートのレイヤーを設定します。




①新規レイヤーを作成し、名称を「左-スカート」に変更します

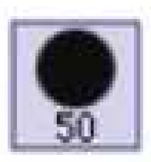
②レイヤーオプションの「不透明度保護」にチェックを入れ、用紙質感を「水彩2」に設定します

**02** 実際は黒のスカートを想定していますが、真っ黒では表情が出ないので、黒っぽく見えるように心がけます。レイヤーの設定を変えたら「鉛筆・紙」ツールでグラデーションの明るい色から入れていきます。






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「50」を選択

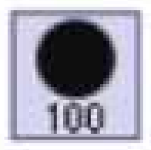


光が当たる部分のスカートの色を選択します

## 03 「水彩筆」ツールできれいになじませます。



「水彩筆」
アイコンを選択



サイズ見本は
「100」を選択



影部分のスカートの色を
選択します



## 04 プリーツの折れ目でできる影を入れていきます。



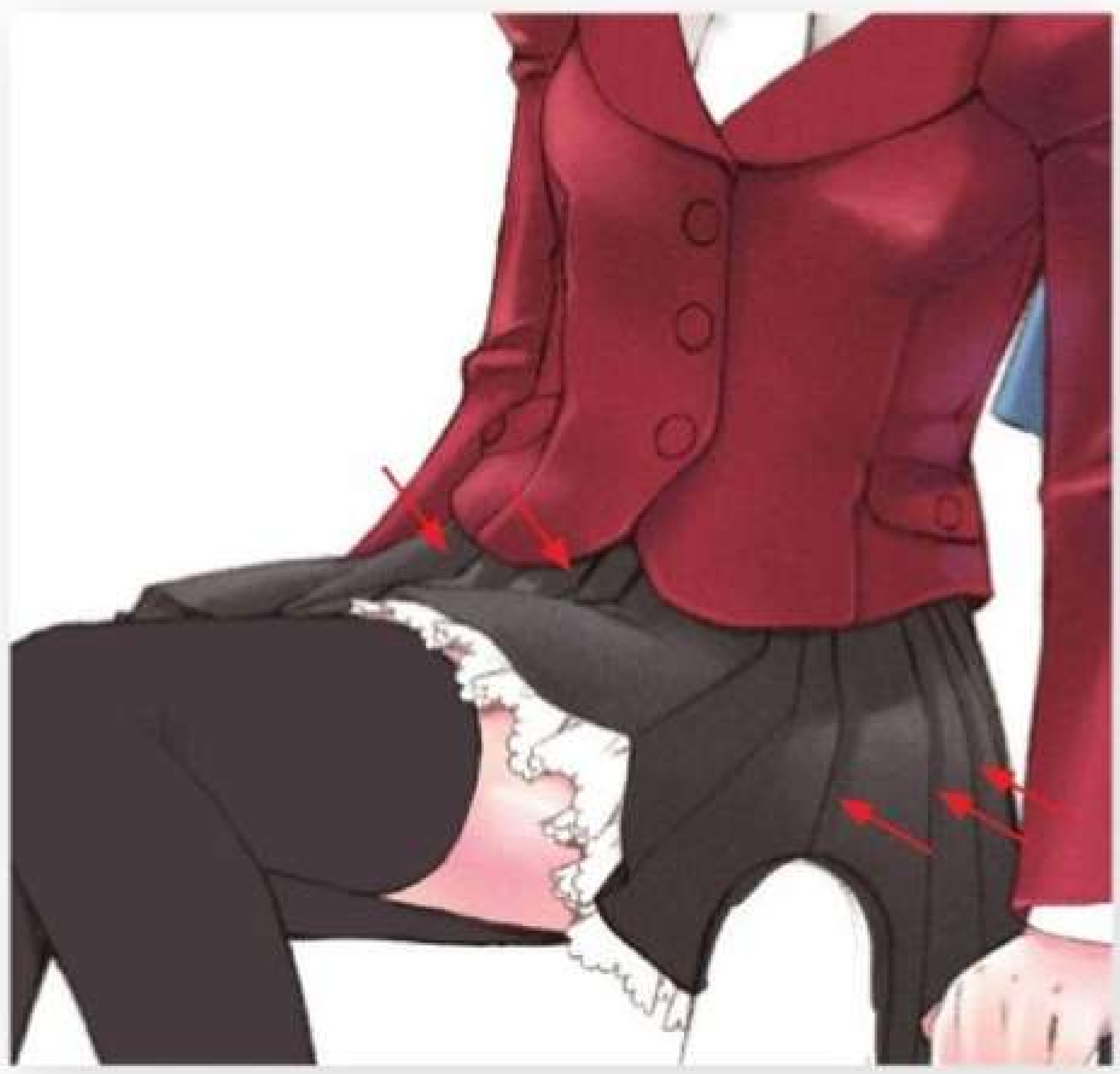
「鉛筆・紙」
アイコンを選択



サイズ見本は
「20」を選択



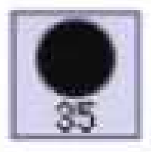
折り目でできる影部分の
暗い色を選択します



05 更に陰影を加えます。




「水彩筆」
アイコンを選択



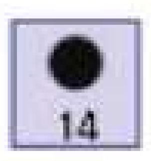

サイズ見本は
「35」を選択



06 ハイライトを入れます。特に注目してほしいのは、布の際（きわ）に入れた細い線です。こうすると布に厚みが出せて、服に使われている布地がしっかりした質感のものであることが表現できます。




「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「14」を選択



スカートのハイライト
部分の色を選択します



## 靴下の着色

01 スカートはだいたいこれでよいので、靴下を塗ります。こちらも黒色ですがスカートより更に濃い黒に近づけます。足元の方に暗い色を持っていき、濃淡をつけて陰影を入れていきますが、ここでも完全な黒は使いません。




①「靴下」レイヤーを選択します

②レイヤーオプションの「不透明度保護」にチェックを入れ、用紙質感を「水彩2」に設定します



③靴下の影部分の色を選択します




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「100」を選択




「水彩筆」アイコンを選択




サイズ見本は「100」を選択



→



02 折り曲げたひざ、地に面しているももに影を入れます。筆やブラシサイズはそのままです。



03 同様に右の女の子の靴下も影を入れます。


「水彩筆」アイコンを選択


サイズ見本は「100」を選択



## 04 立体感が出るようにハイライトを入れます。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「20」を選択



靴下のハイライト部分の色を選択します



## 05 左の女の子の足元にまだ丸みが足りないので陰影を足します。




「鉛筆・紙」アイコンを選択



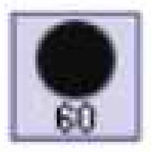

サイズ見本は「60」を選択



**06** ひざからひざ下のラインのハイライトを入れます。その後、今までと同様になじませます。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「60」を選択



靴下のハイライト部分の色を選択します



↓



## 07

更に陰影を塗りハイライトを足します。かなり手をかけているように見えるかもしれませんが、ここで手を抜いてしまうと立体感のない脚になってしまうので、根気よく作業します。



陰影部分の色を選択します

「鉛筆・紙」アイコンを選択

サイズ見本は「40」を選択



→

「水彩筆」アイコンを選択

サイズ見本は「60」を選択



↓



ハイライト部分の色を選択します

「水彩筆」アイコンを選択

サイズ見本は「60」を選択



TECHNIQUE

## 白と黒の表現

白と黒、とてもシンプルな色に思えますが、物によって見え方がだいぶ変わってきます。例えばお父さんの白いYシャツの白と卵の殻の白は並べてみると、同じ白でも質が違います。Yシャツの白は青みがかったぱりっとした白。卵の殻はアイボリーっぽい柔らかい白。白の影を塗るのにただグレーを使えばいいというものではないということがわかるでしょう。黒も同じで、混じりけのない黒は他の色を吸い取ってしまうほどの強烈さがあります。ただ黒のグラデーションで塗るのではなく、そこに色味を足すことで表現を増し加えることができます。



グレーのバリエーション
（左がそれぞれのベースの色味）



黒っぽい色のバリエーション
（一番左が黒）



黒と3色のブレンド見本

## 靴とバイオリンケースの着色

**01** 靴とバイオリンケースを塗ります。手順は今までと同じで新規のレイヤーに色を流し込む方法で作ります。ちなみに、靴とバイオリンケースはどこも重なっている部分がないので同じレイヤーに乗せてしまいます。

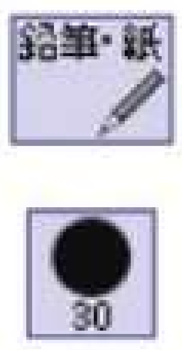





新規レイヤーを作成し、名称を「靴＆バイオリンケース」に変更します

**02** 左の女の子のストラップシューズから塗っていきます。陰影とハイライトを大ざっぱに入れていきます。






「鉛筆・紙」アイコンを選択

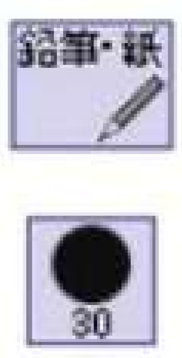
サイズ見本は「30」を選択

ハイライト部分の色を選択します



↓






「鉛筆・紙」アイコンを選択

サイズ見本は「30」を選択

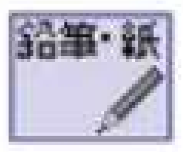
陰影部分の色を選択します



03 細部を仕上げます。線画のときにも言及しましたが、こういった小物類をしっかり描くと画面が引き締まって見えるので、手を抜かないようにします。



ハイライト部分の色を選択します



「鉛筆・紙」アイコンを選択



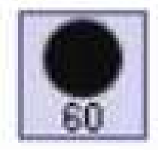
サイズ見本は「20」を選択



→



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「60」を選択



↓



更に明るめのハイライト部分の色を選択します



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「35」を選択

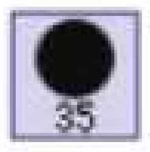


04

右の女の子の紐靴を塗ります。個人的なことではありますが、靴はかなり好きな小物なので、結構こだわって描いたり塗ったりしてしまいます…。陰影とハイライトは次のように塗っていきます。



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「35」を選択



ハイライト部分の色を選択します



↓



「水彩筆」アイコンを選択



サイズ見本は「35」を選択



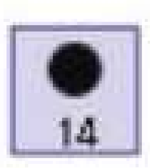
陰影部分の色を選択します



↓



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「14」を選択



ハイライト部分の色を選択します






「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「14」を選択



ハイライト部分の色を選択します






「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「14」を選択



前工程の設定を変更せずに使います






「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「50」を選択



陰影部分の色を選択します



05 バイオリンケースも塗ります。ここでも陰影とハイライトを入れます。





「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「50」を選択


暗めの色を選択します





「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「50」を選択


更に暗い色を選択します





「水彩筆」アイコンを選択



サイズ見本は「50」を選択


明るめの色を選択します

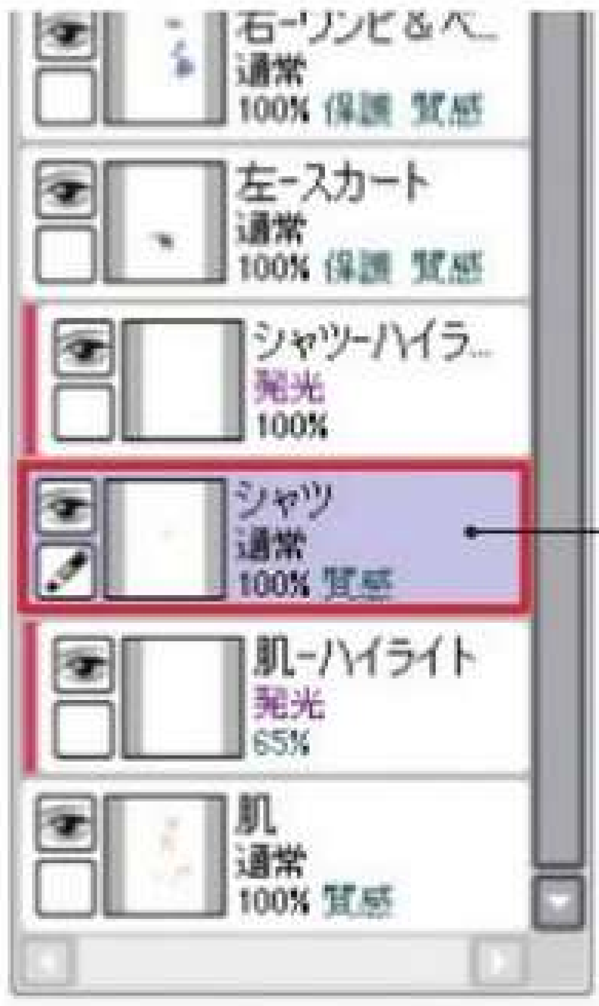


06 靴とバイオリンケースが完成しました。



## レースの着色

01 左の女の子がスカートの下に履いているペチコートのレースを塗ります。新しいレイヤーは作らず「シャツ」レイヤーに塗っていきます。




新規レイヤーを作成せずに、「シャツ」レイヤーを選択してペチコートを着色します

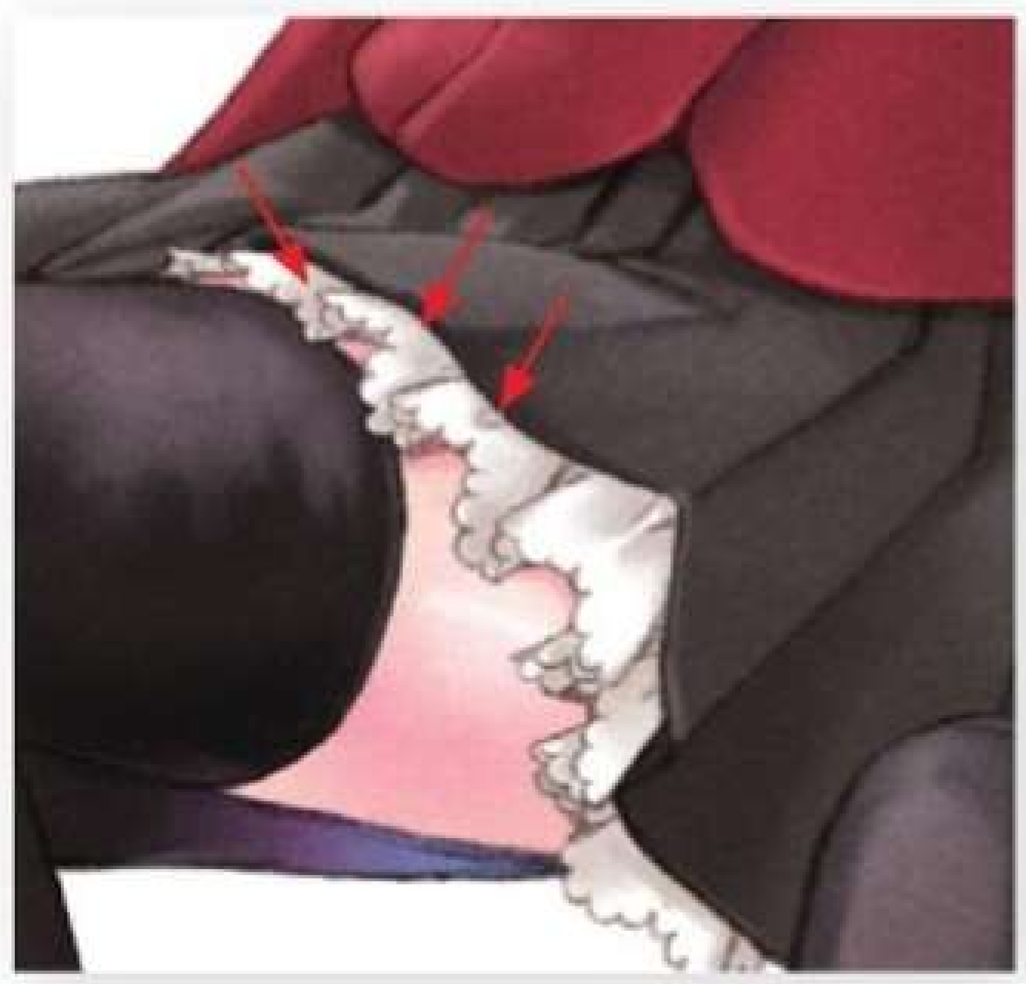


塗る前の状態です

02 「鉛筆・紙」と「水彩筆」で色を置きます。



→






「水彩筆」アイコンを選択




サイズ見本は「20」を選択




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「20」を選択

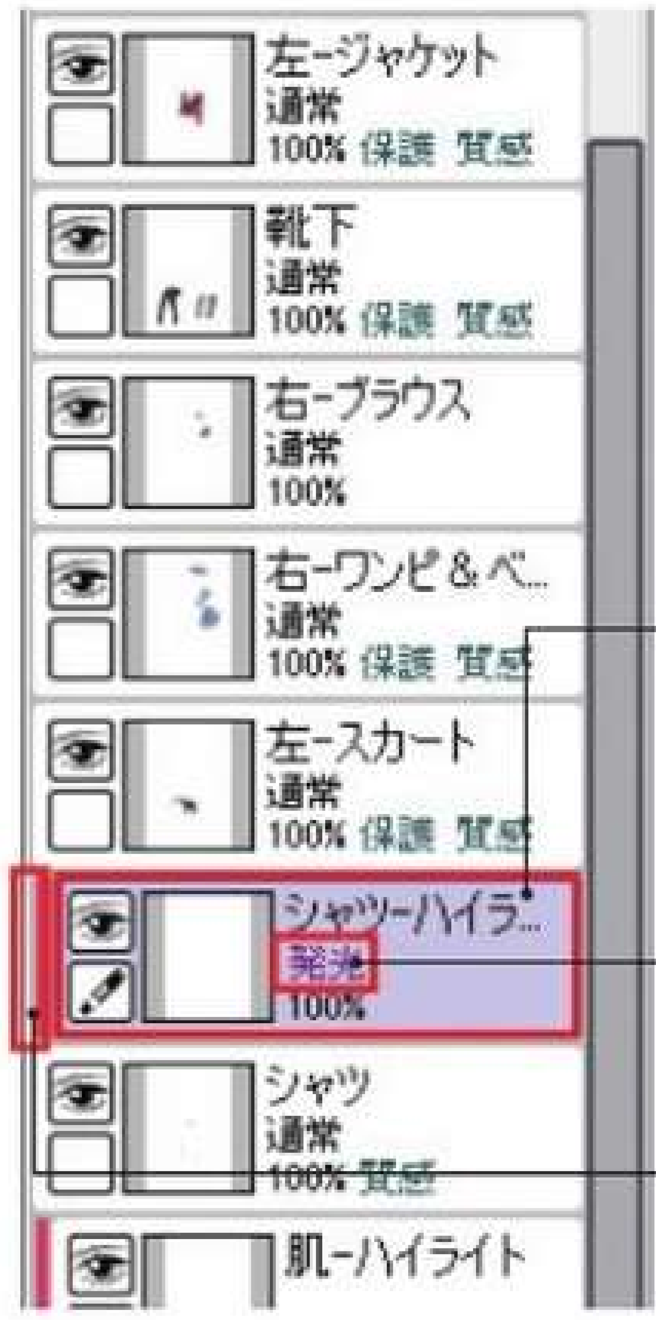


影部分の色を選択します



前工程の色をそのまま使います

## 03 「シャツ-ハイライト」レイヤーを新規作成し、白でぼかしを入れます。



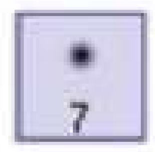

①新規レイヤーを作成して、「シャツ-ハイライト」に名称を変更します

②合成モードは「発光」を選択します

③「下のレイヤーでクリッピング」を設定します



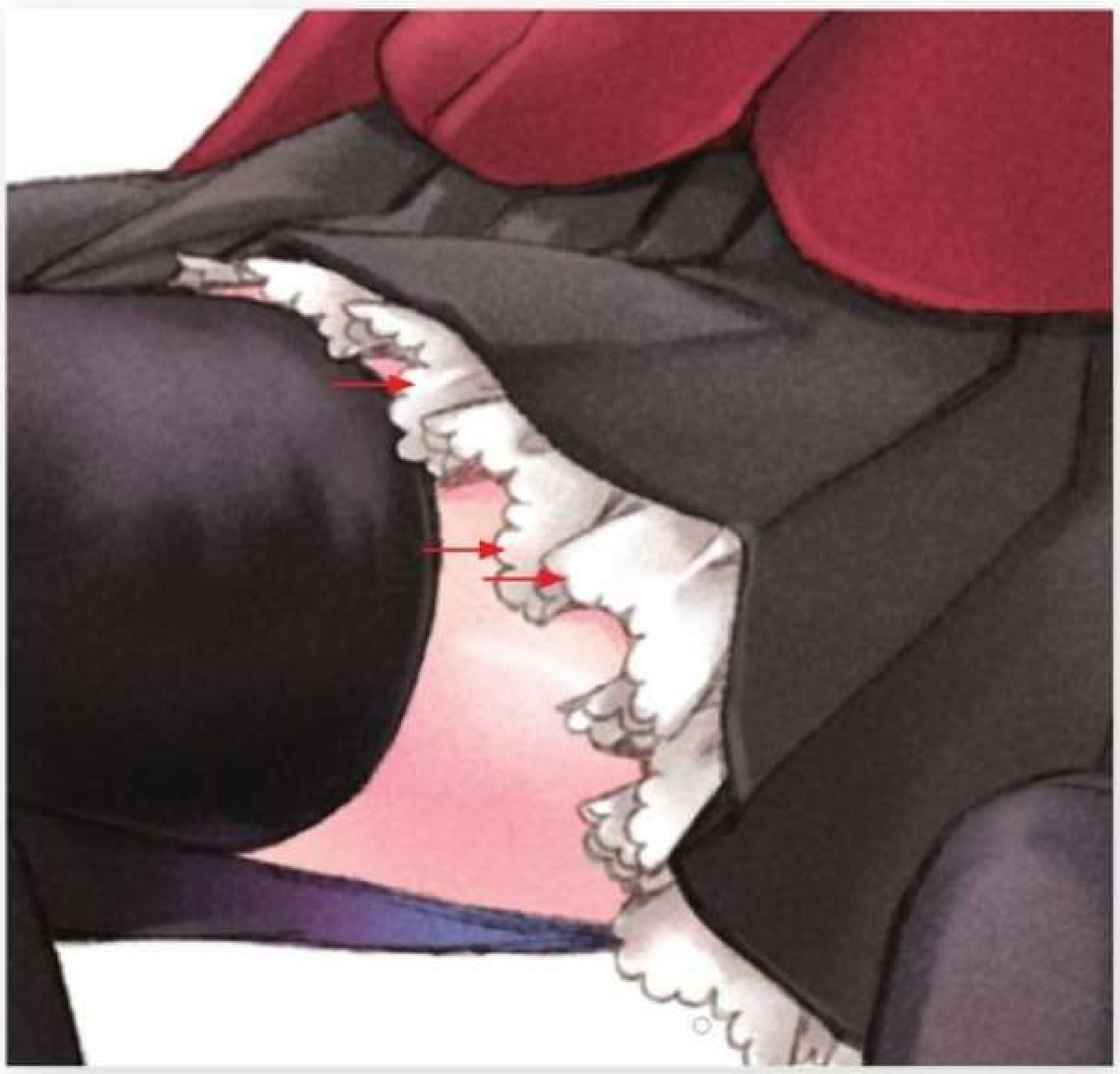

「エアブラシ」アイコンを選択




サイズ見本は「7」を選択



白を選択します



04

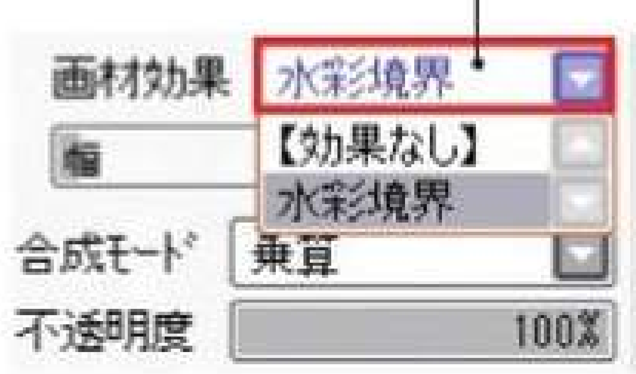
レース模様を描きます。新規レイヤーを作り、他のレイヤーと同様に質感などを設定します。このときに「画材効果」の「水彩境界」を選択します。




①新規レイヤーを作成し、名称を「レース模様」に変更します

②合成モードは「乗算」を選択します

③画材効果は「水彩境界」を選びます




## ONE POINT

### 水彩っぽい効果を実現する「水彩境界」

画材効果の「水彩境界」は、エッジが強調されたペイント効果を得ることができます。塗りを水彩っぽくしたい際に選択するとよいでしょう。



画材効果が「効果なし」の場合



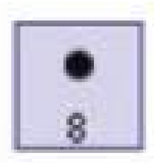
画材効果が「水彩境界」の場合。エッジがにじみむような効果が得られます

05

レース模様として開けられた穴から見える、下にある色を考えながら「鉛筆・紙」ツールでペイントしていきます。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「8」を選択



穴を着色する色を選択します



## リボンとタイの着色

01 塗り残している箇所をどんどん塗っていきましょう。右の女の子の黒いブラウスが色を置いただけの状態だったので、これまでどおりに濃淡をつけていきます。




①「右-ブラウス」を選択します



②ブラウスの濃淡の色を選択します



02 まだ色を塗っていない細かい部分に手を入れます。新しいレイヤーに右の女の子のリボン、襟のリボン、左の女の子のネクタイの色を置きます。




①新規レイヤーを作成し、名称を「タイ&リボン」に変更します

②「用紙質感」を「水彩2」に設定します



## 03 それぞれ影、ハイライトをつけます。



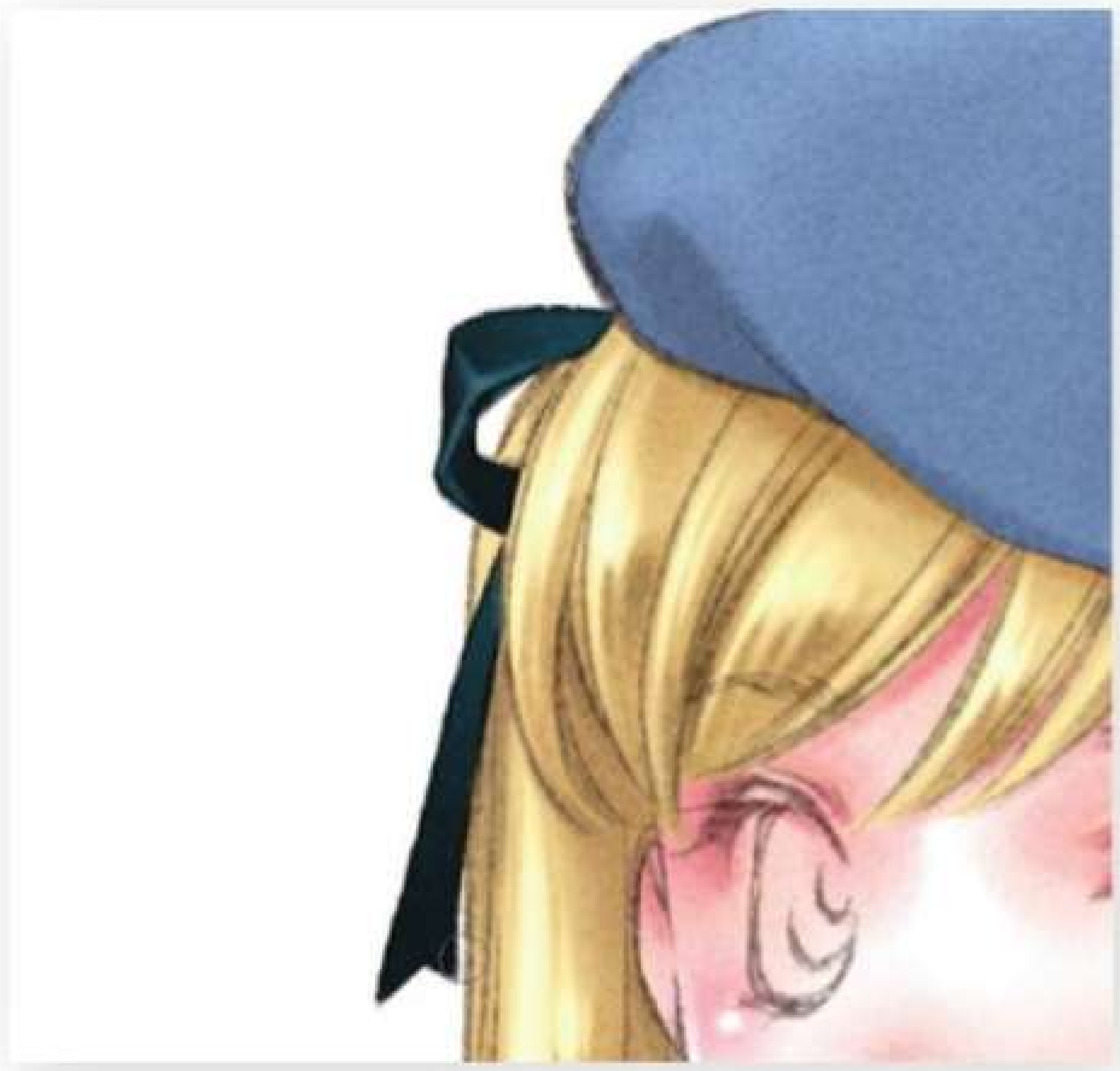

「水彩筆」
アイコンを選択




サイズ見本は
「20」を選択

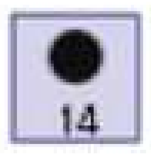


髪につけるリボンの色を選択します





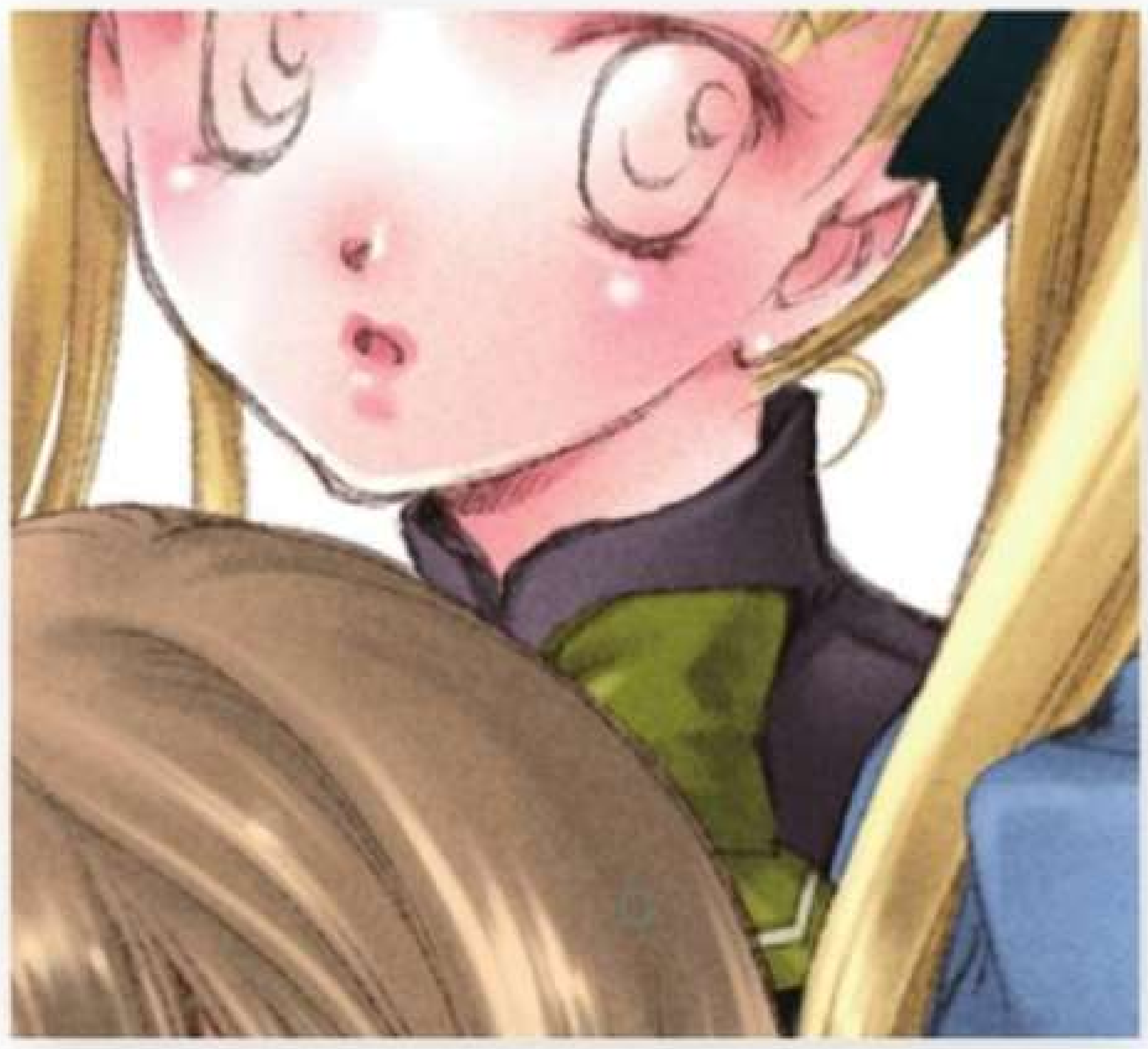

「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「14」を選択



襟のリボンの色を選択します






「鉛筆・紙」
アイコンを選択




サイズ見本は
「20」を選択

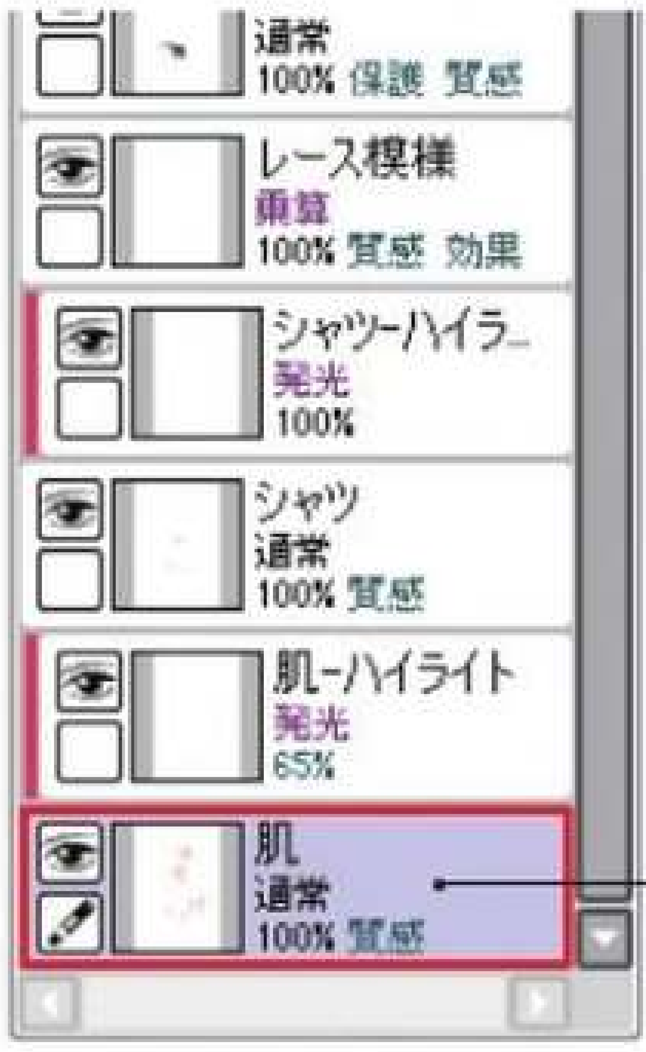


ネクタイの色を選択します

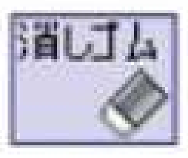


## 瞳の着色

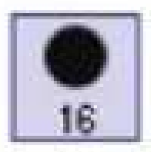
**01** 瞳を塗ります。まずは瞳の上に乗っている余分な肌色を「消しゴム」ツールで消してしまいます。




「肌」レイヤーを選択します




「消しゴム」
アイコンを選択




サイズ見本は
「16」を選択



**02** 基本となる色を「鉛筆」ツールで乗せます。




線画の下に新規レイヤーを作成し、名称を「瞳」に変更します




「鉛筆」
アイコンを選択




サイズ見本は
「20」を選択





瞳の基本部分の色を選択します

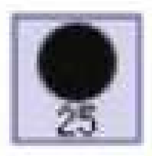
## 03 レイヤーの不透明度を保護し、「水彩筆」でハイライト色を入れていきます。




「不透明度保護」にチェックを入れます




「水彩筆」アイコンを選択




サイズ見本は「25」を選択



明るい瞳の基本色を選択します



## 04 「鉛筆・紙」ツールでグラデーションを更に深くします。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択



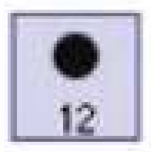
明るい瞳の基本色を選択します



## 05 一番暗い色を「水彩筆」で軽く色を置き、瞳孔を塗ります。



「水彩筆」アイコンを選択



サイズ見本は「12」を選択

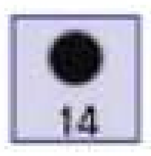

瞳孔の色を選択します



## 06 顔と目の境目や瞳などを「鉛筆・紙」ツールでなぞるように描きます。



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「14」を選択


影部分の色を選択します



## 07 瞳の中央に彩度の高い色を入れてアクセントにします。



「水彩筆」アイコンを選択



サイズ見本は「12」を選択


アクセントになる色を選択します



08 ディテールとハイライトを描き込みます。



「鉛筆・紙」アイコンを選択



サイズ見本は「12」を選択



前工程の色をそのまま使用します



09 瞳レイヤーの上に新規レイヤーを作り、合成モードを「発光」に設定します。「エアブラシ」ツールで明るめの色を置きます。



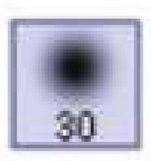

①新規レイヤーを作成して、名称を「瞳-加算」に変更します

②合成モードを「発光」に設定します

③「下のレイヤーでクリッピング」を設定します



「エアブラシ」アイコンを選択



サイズ見本は「30」を選択



緑系のハイライト部分の色を選択します



10 ちょっとイメージが違ったので、「フィルタ」メニューの「色相・彩度」で色を変更します。



「色相」を「+89」に設定しました



最終的には上記のような色味に設定しました

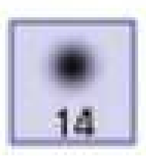
11 白のエアブラシで強めにハイライトを入れます。カラーサークルから白を選択します。




「瞳-加算」レイヤーを選択します




「エアブラシ」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択

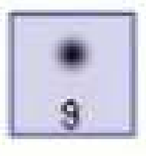





「瞳」レイヤーを選択します




「エアブラシ」アイコンを選択




サイズ見本は「9」を選択



## 12 「瞳」レイヤーの「不透明度保護」のチェックをはずして、「鉛筆・紙」ツールでまつ毛を塗ります。



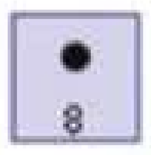

②「不透明度保護」のチェックを外します

①「瞳」レイヤーを選択します






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「8」を選択



まつ毛の色を選択します

## 13 まゆ毛を塗ります。






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択



まゆ毛の色を選択します

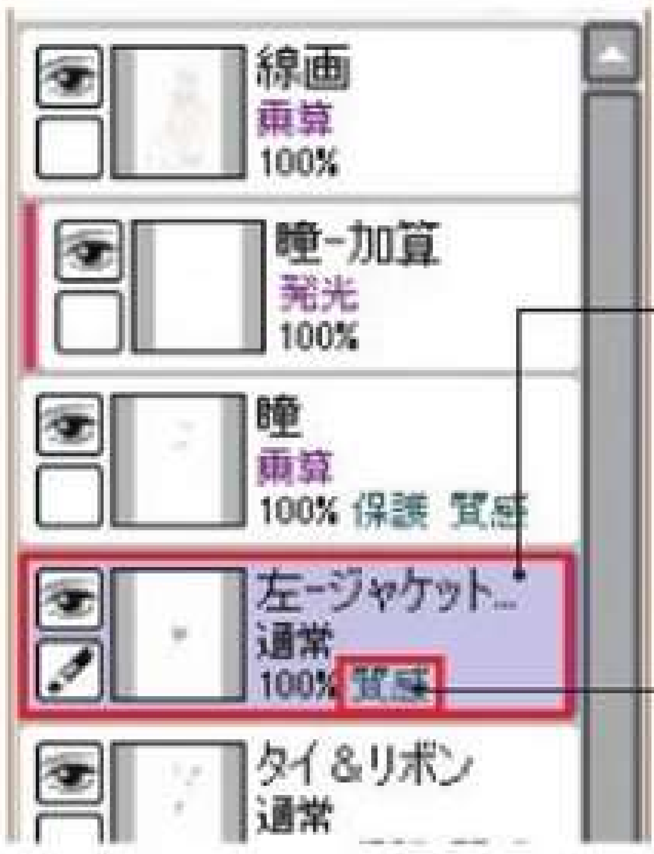
14 左の女の子の瞳も同様に塗ります。



## ジャケットの仕上げ

**01** ジャケットの襟とボタンがそのままだったので、新規のレイヤーを作り色を置きます。





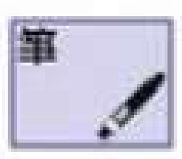

①新規レイヤーを作成し、名称を「左-ジャケット襟」に変更します

②「用紙質感」を「水彩2」に設定します

**02** 襟にチェックの模様を入れます。新規レイヤーを作り、筆ツールで直線を縦に1本描き、その両脇に更に細い線で1本ずつ線を引きます。




新規レイヤーを作成します




「筆」アイコンを選択




サイズ見本は「7」を選択



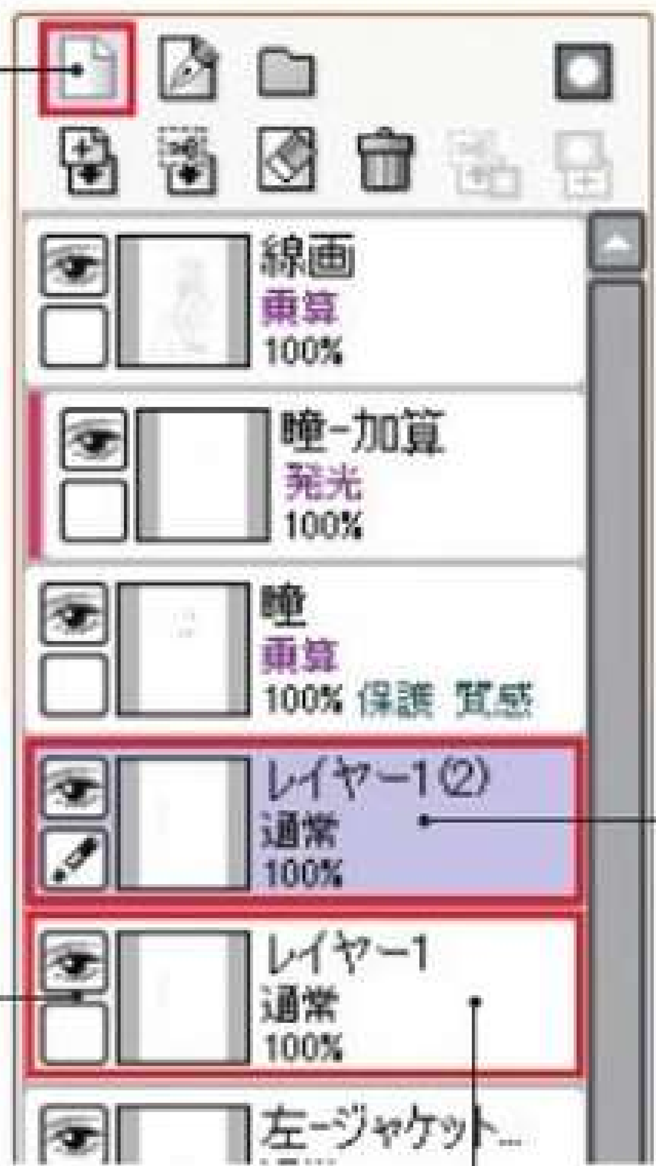
柄の基となる色選択します



ビューの空いているところに線を引きます

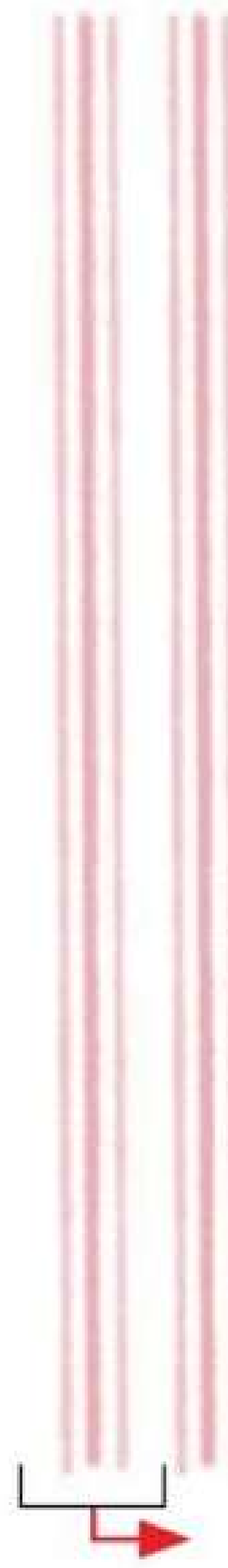
03 「レイヤー1」を、レイヤーボックスの「通常レイヤーの新規作成」ボタンへクリック＆ドラッグします。するとまったく同じ状態のレイヤーが複製されます。複製したレイヤーを少しずらし統合します。

②「通常レイヤーの新規作成」にドラック＆ドロップします




③「レイヤー1」が複写されました

①「レイヤー1」を選択します



④複写して重なっているレイヤーを移動して、統合します

04 統合したレイヤーを同じ手順でどんどん増やしていき、正方形になるぐらいまで複製してみましょう。

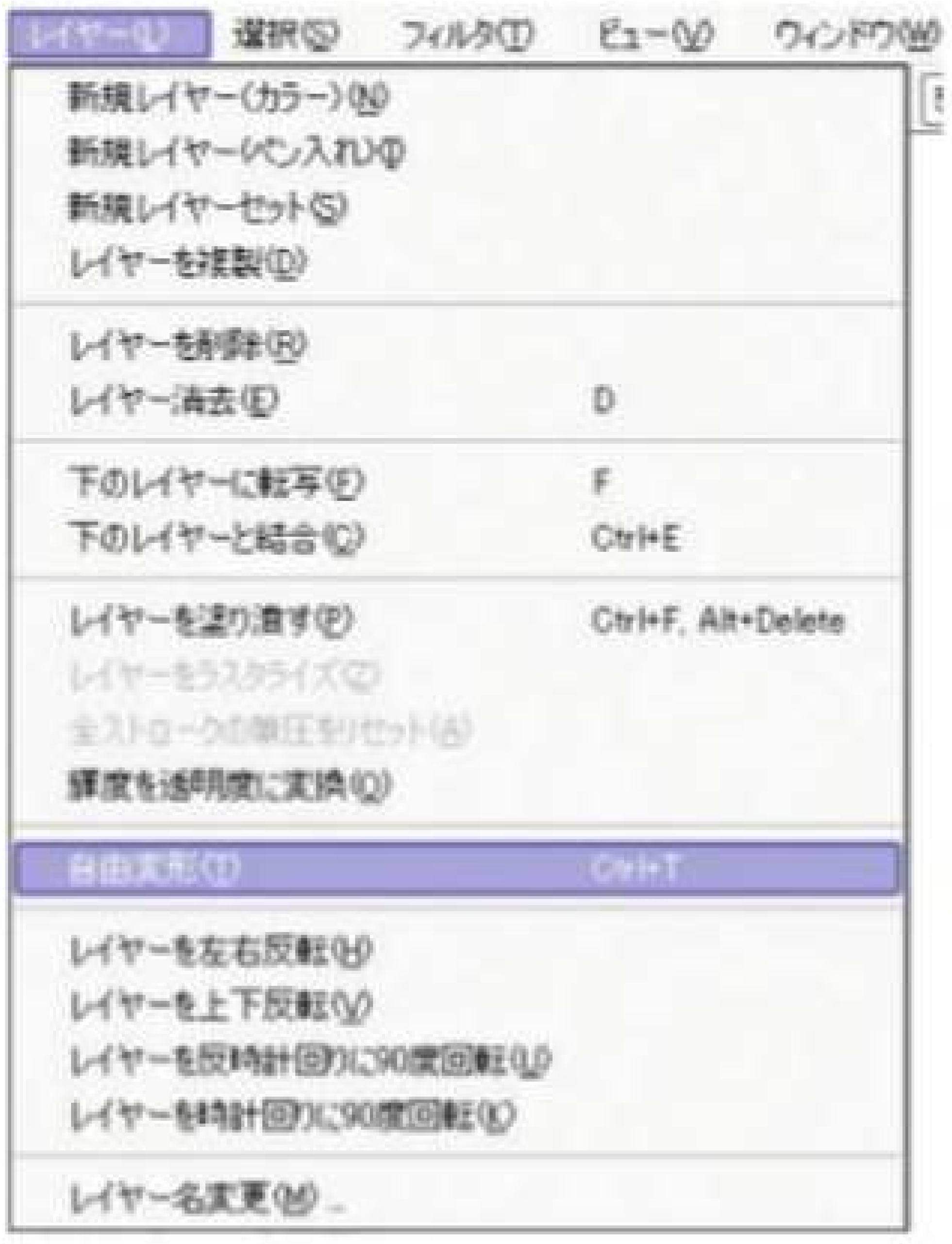


→



05

これを更に複製します。レイヤーメニューの「自由変形」を選び回転変形させます。下のレイヤーと統合させるとチェック模様の出来上がりです。






↓



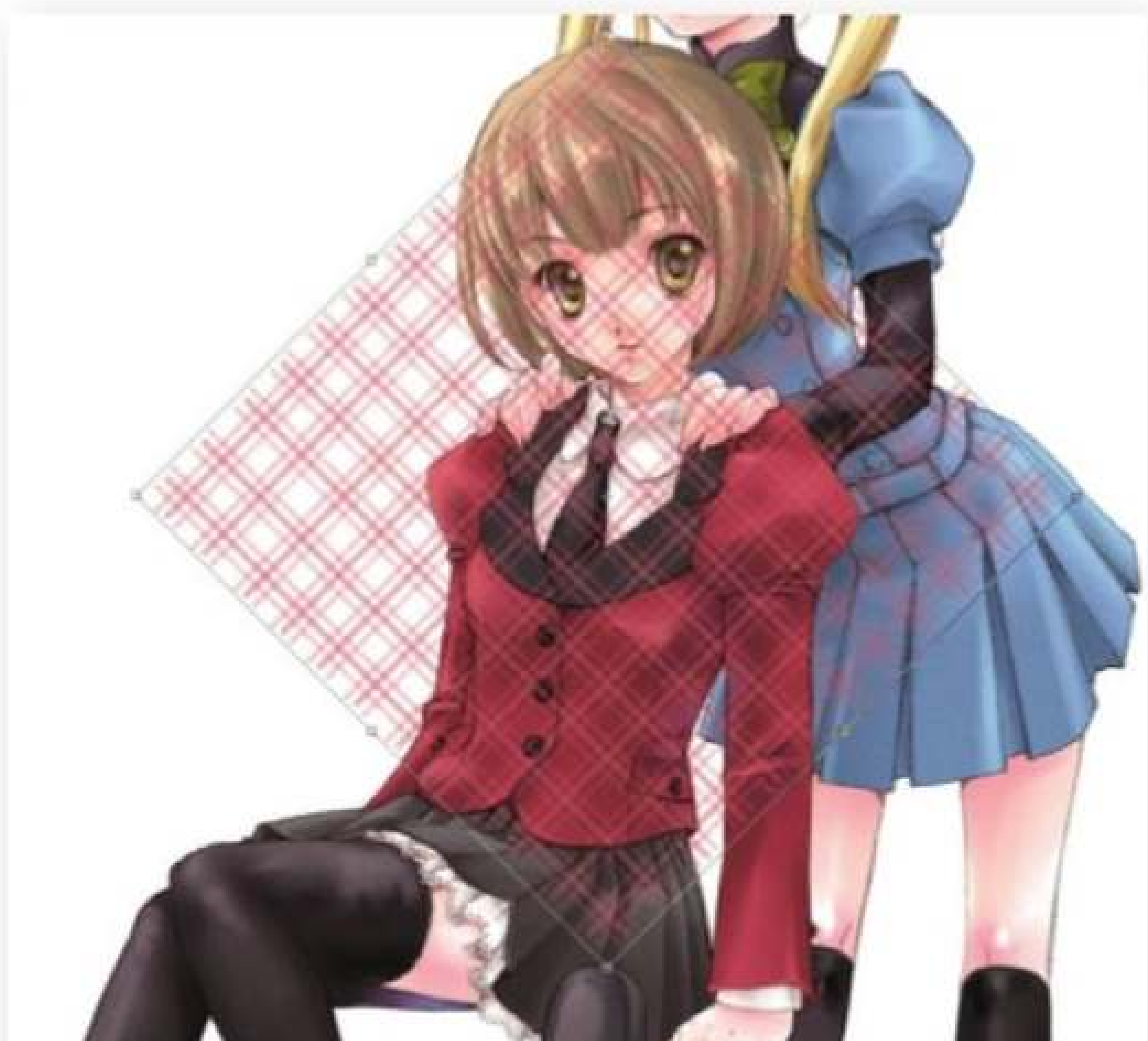
06

もう一度「チェック模様」レイヤーを自由変形で45度回転させます。




①「矩形選択」を選択します

②「自由変形」を選択します



**07** 「下のレイヤーでクリッピング」にチェックを入れると襟の形でチェック模様が切り抜かれます。

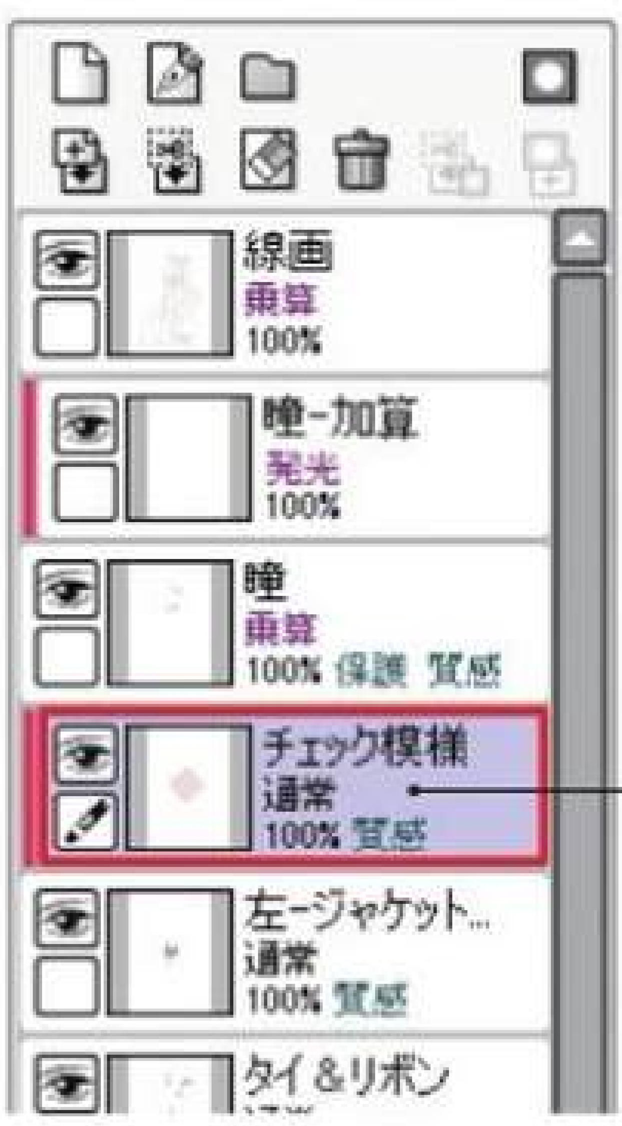



②「下のレイヤーでクリッピング」を選択します

①「チェック模様」が「左-ジャケット襟」の上にあることを確認します



**08** ボタンのところにもチェックのペイントが乗ってしまっているので、「消しゴム」ツールで消します。




「チェック模様」レイヤーを選択します




「消しゴム」アイコンを選択




サイズ見本は「50」を選択



## 各部の仕上げ

**01** 新しいレイヤーを作り、金属パーツを塗ります。ワンピースのボタン、バックル、バイオリンケースの金具部分などが対象です。




新規レイヤーを作成し、名称を「金属」に変更します





**02** また別にレイヤーを作り、髪の毛を1本ずつ描き入れます。既に塗った髪の色から塗り色を拾いながら塗ります。




①「線画」レイヤーの上に「髪の毛-線」レイヤーを新規作成します

②「用紙質感」を「水彩2」に設定します



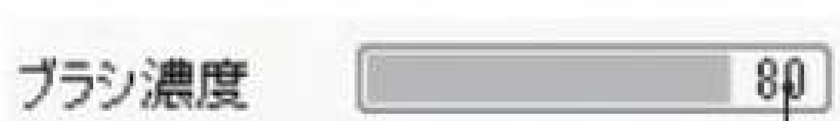

「鉛筆・紙」アイコンを選択



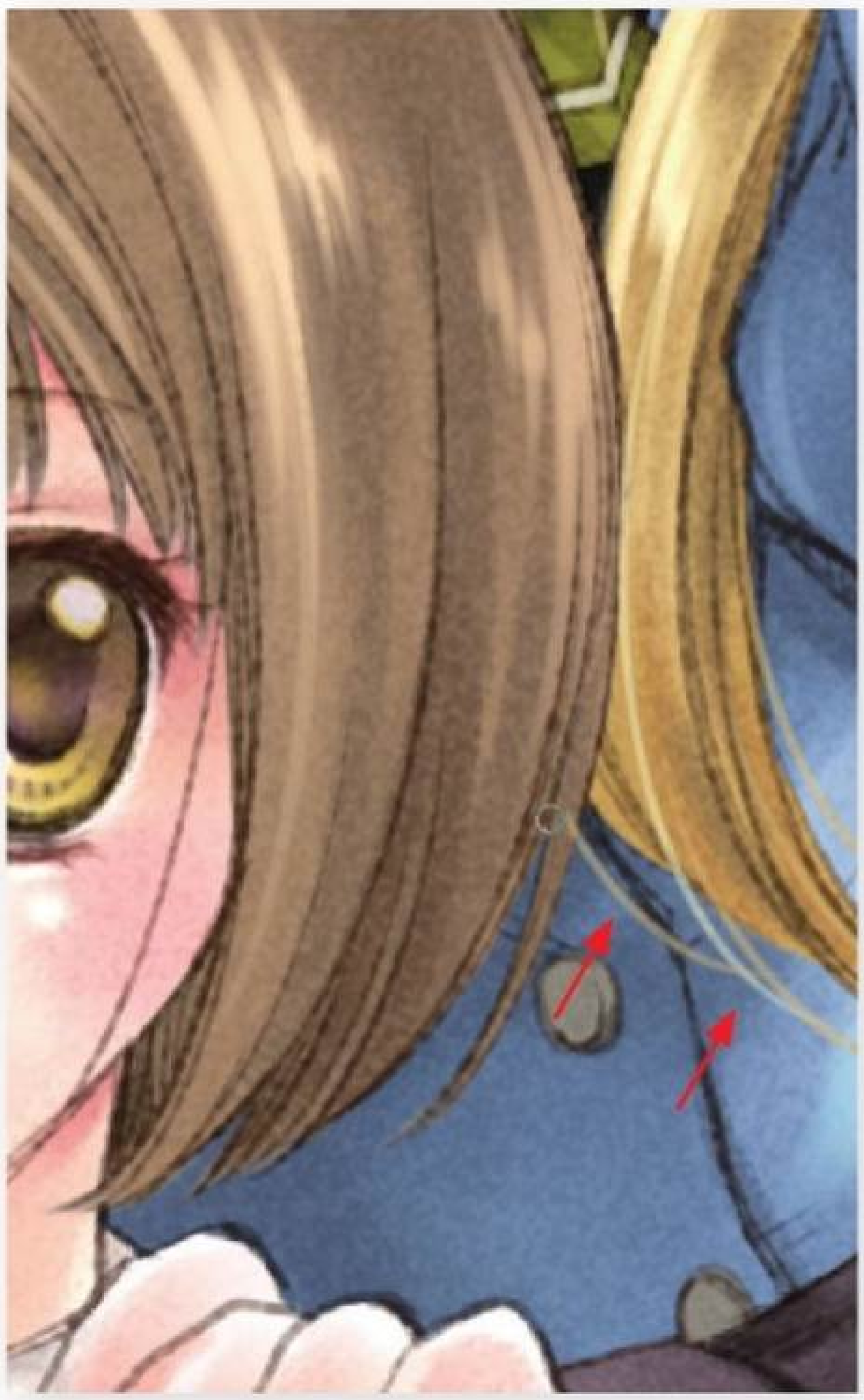

サイズ見本は「9」を選択



③明るめの髪の色を選択します




④「ブラシ濃度」を「80」に設定(以後「鉛筆・紙」の濃度はこの設定です)



「鉛筆・紙」アイコンを選択

サイズ見本は「9」を選択



髪の色を選択します



「鉛筆・紙」アイコンを選択

サイズ見本は「9」を選択



明るめの髪の色を選択します



## 03 はみ出た部分を「消しゴム」ツールで消します。

「消しゴム」アイコンを選択

サイズ見本は「9」を選択



04

これでだいたいの塗りが終わりました。一度全体を表示して、影やハイライトを少し修正します。




「右-ワンピ&ベレー帽」レイヤーを選択します




「鉛筆・紙」アイコンを選択



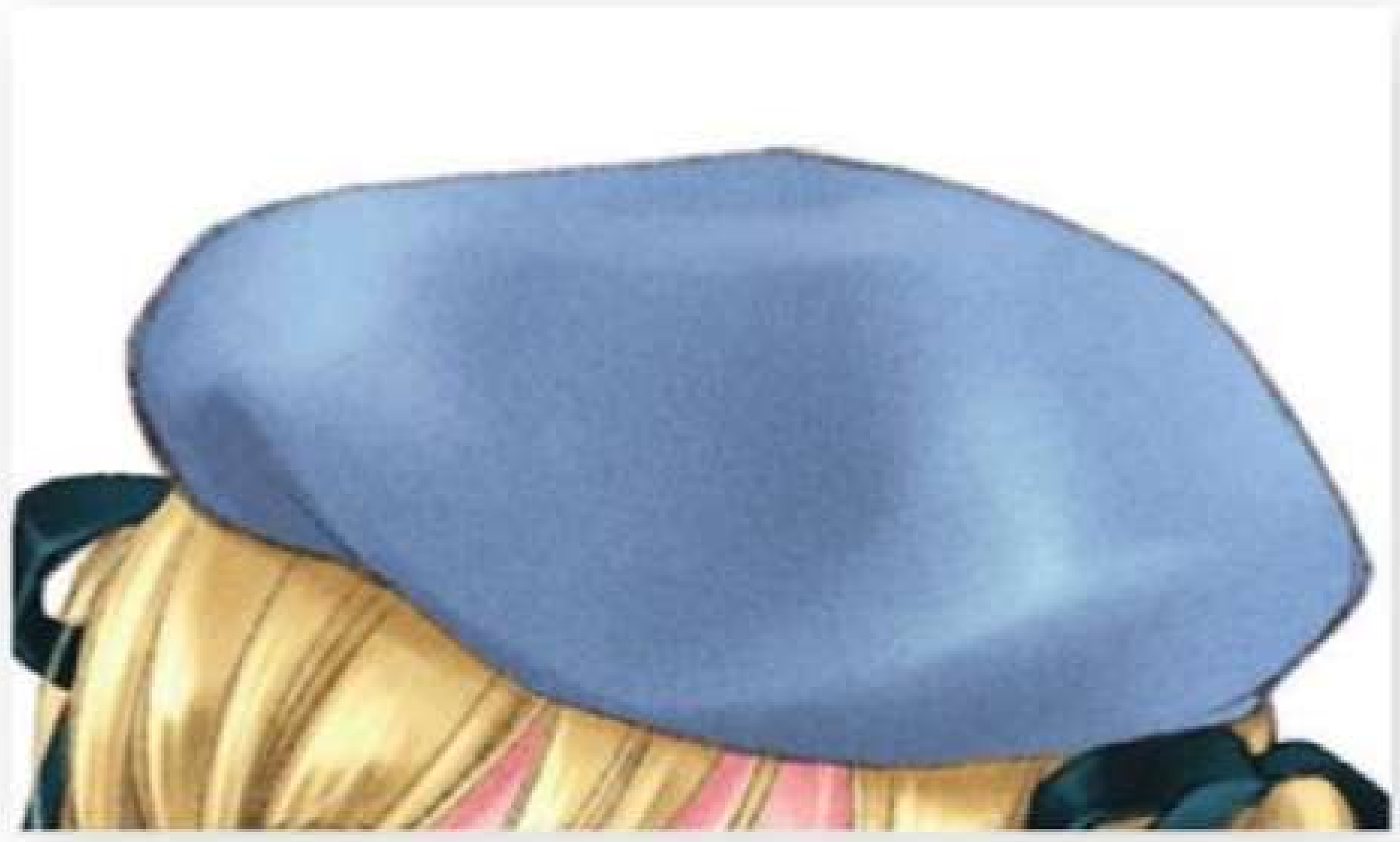

サイズ見本は「60」を選択



ベレー帽のハイライト部分の色を選択します



↓






「水彩筆」アイコンを選択



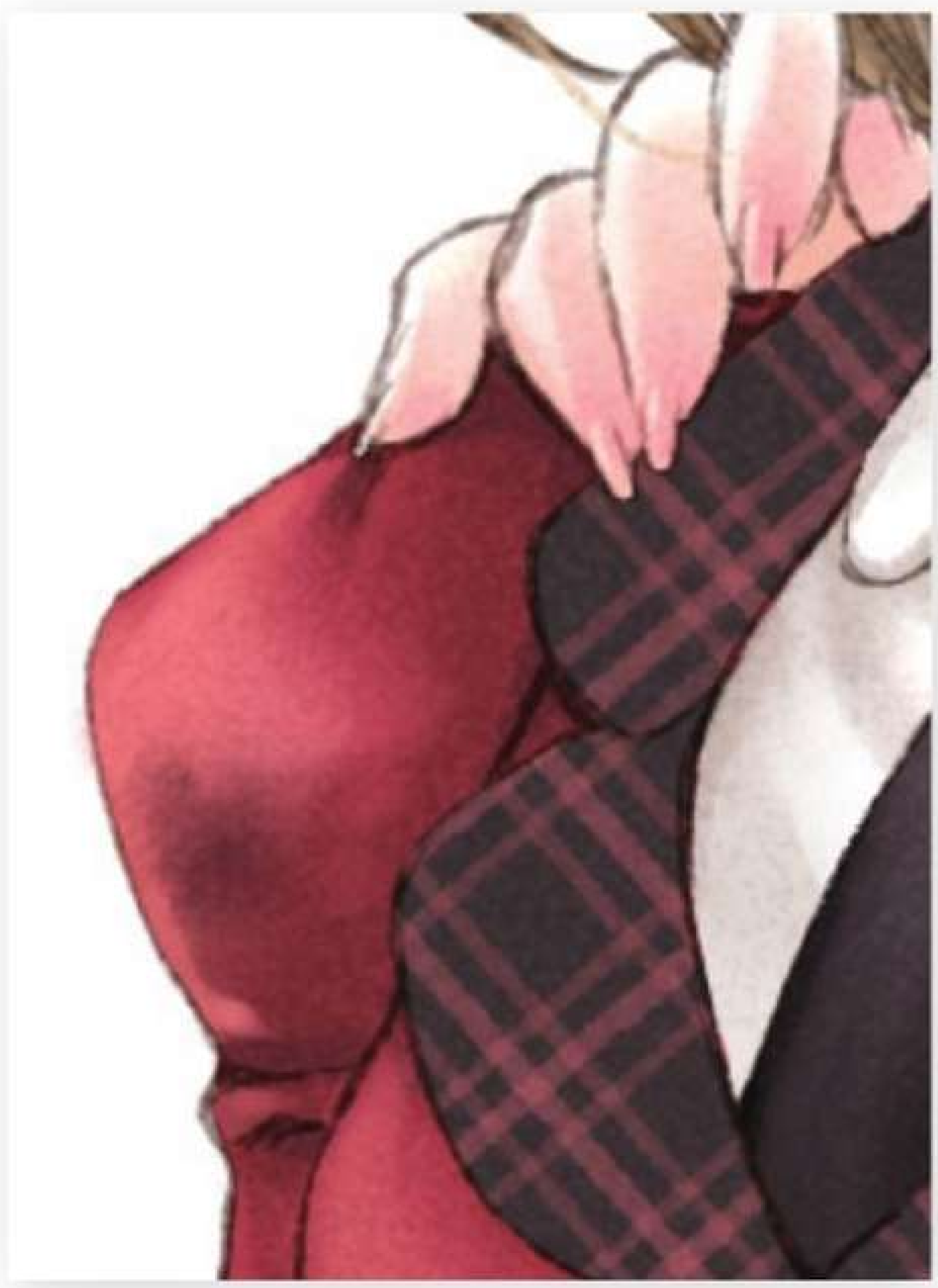

サイズ見本は「16」を選択



ジャケットの影部分の色を選択します



→






「水彩筆」
アイコンを選択




サイズ見本は
「16」を選択

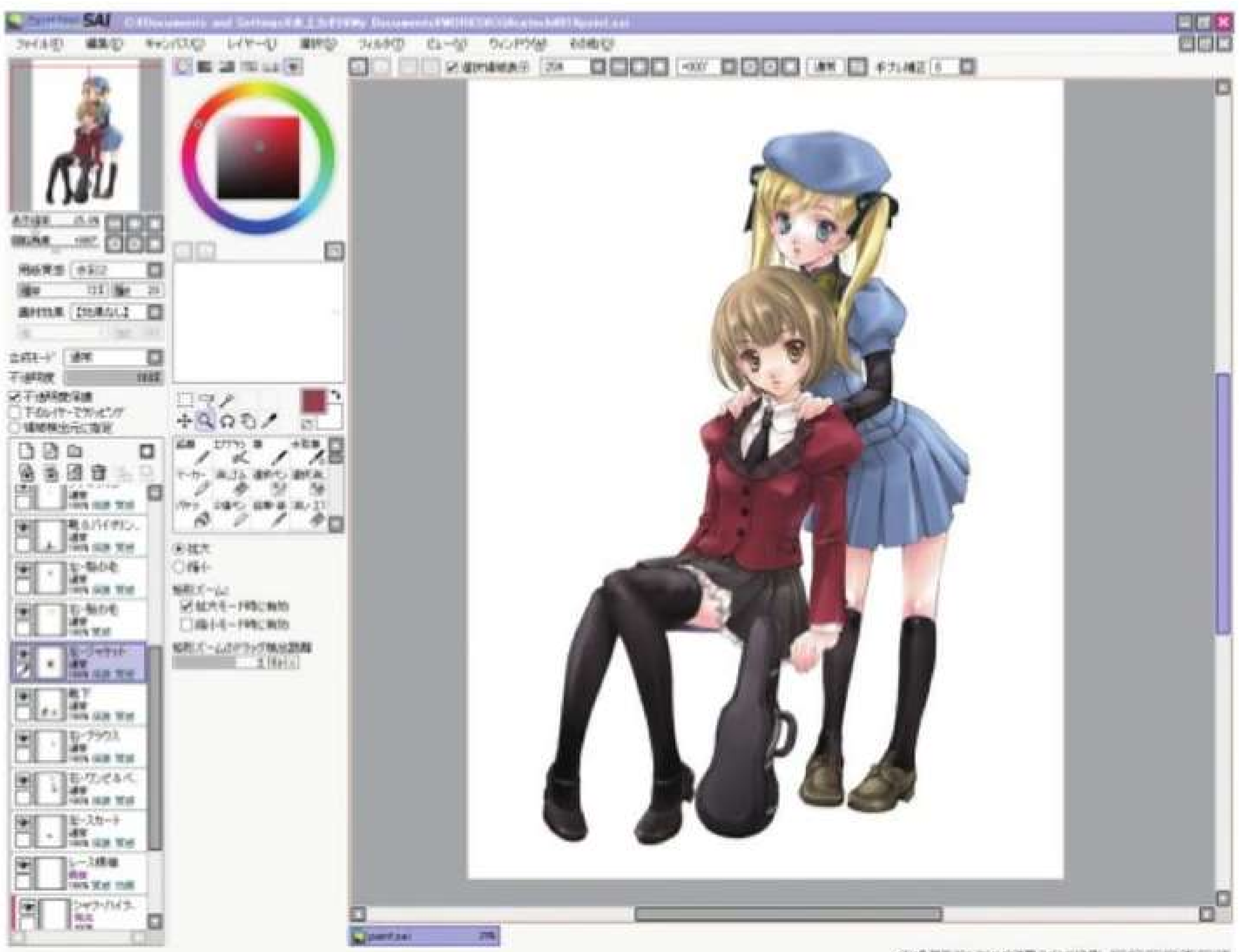


ジャケットの影部分の
色を選択します



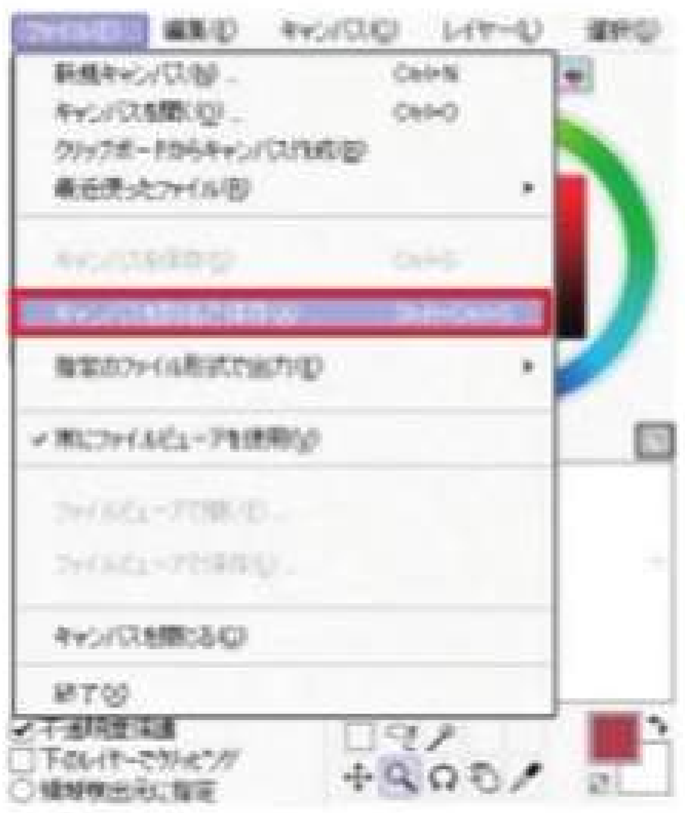


05 これでSAIでの塗り作業は完了です。



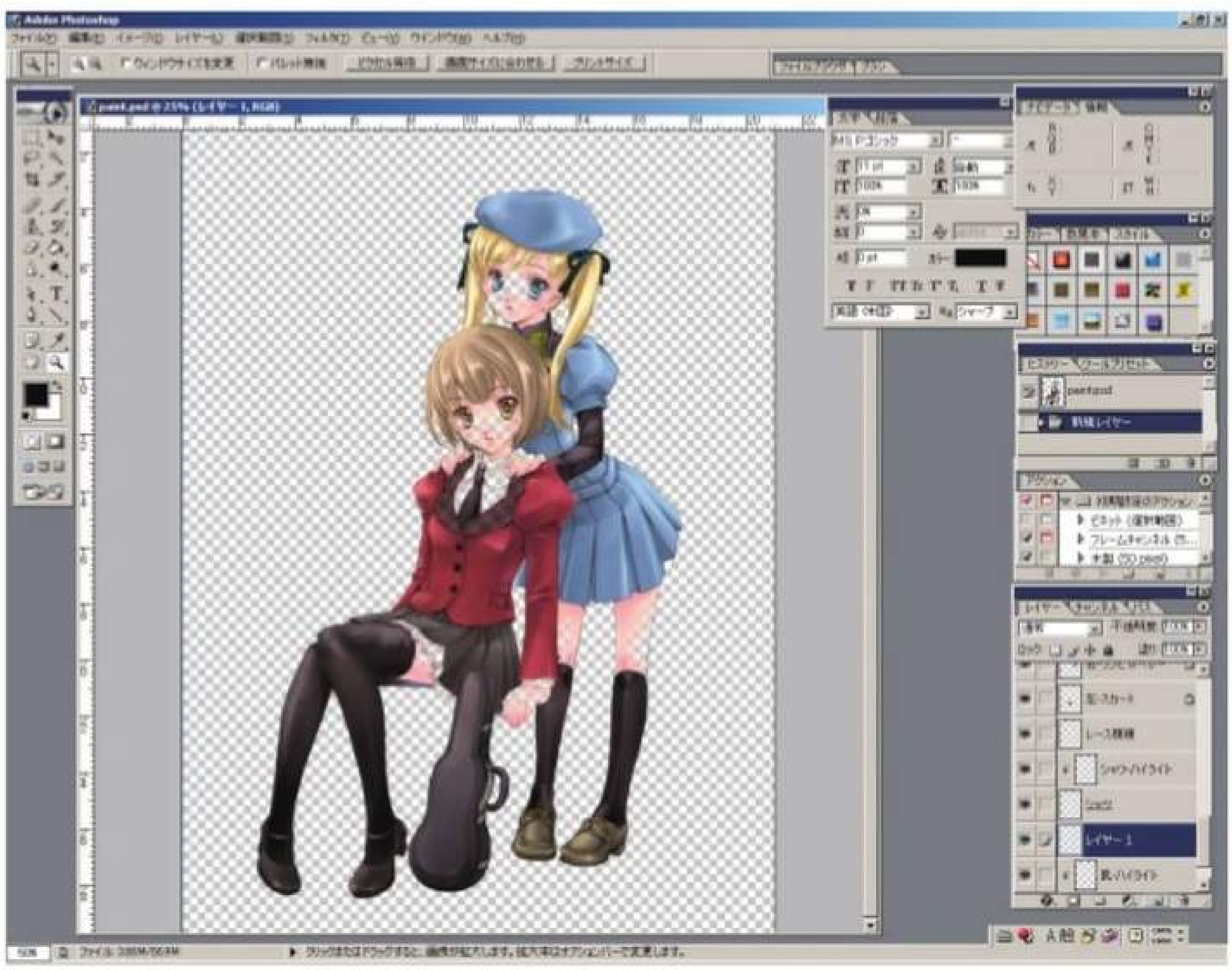
## Photoshopを使った仕上げ

01 次はPhotoshopでの作業に入るので、「ファイル」メニューの「キャンバスを別名で保存」を選択して現れたウインドウの「種類」ポップアップメニューから「Photoshop PSD」を選択して別名で保存します。






02 Photoshopを起動し、PSDモードで保存した画像を読み込みます。何も色が乗っていない部分は透過されこのように表示されます。



**03** そのままだとちょっと見づらいので最下層に新しいレイヤーを作り、白いペイントで塗り潰します。

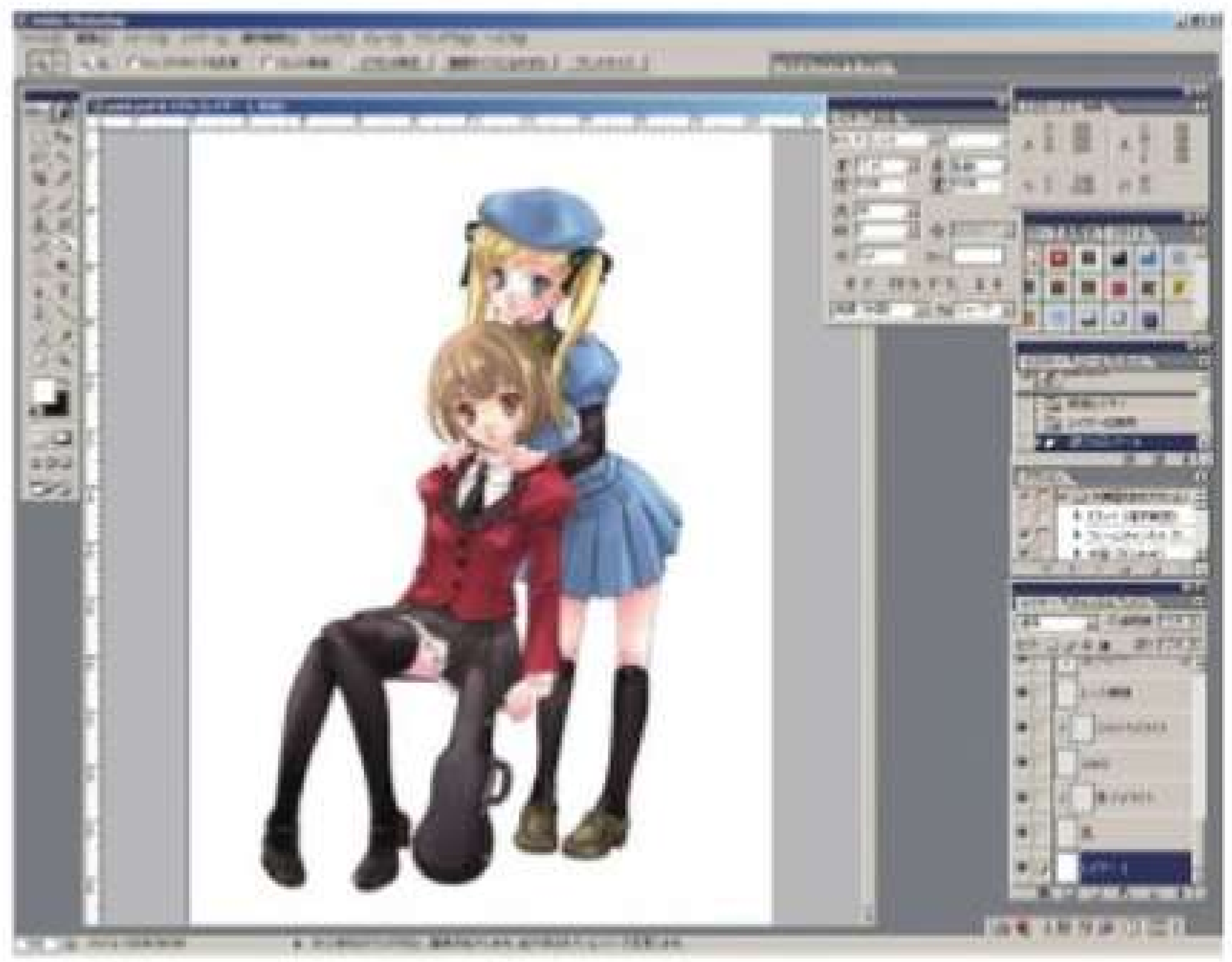



→



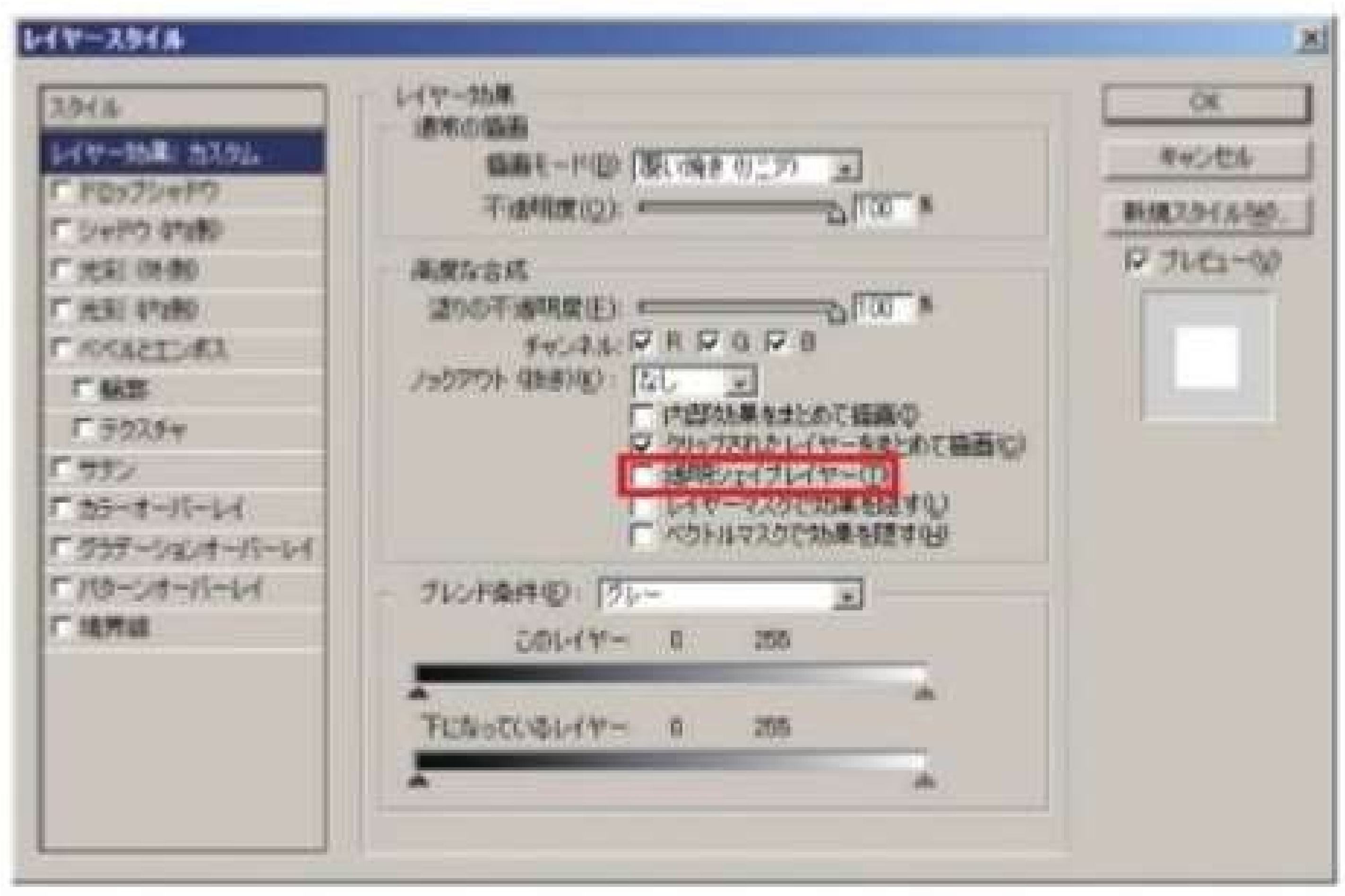

①レイヤーの一番下に「塗りつぶし」ツールで白く塗りつぶしたレイヤーを新規に作成します

→



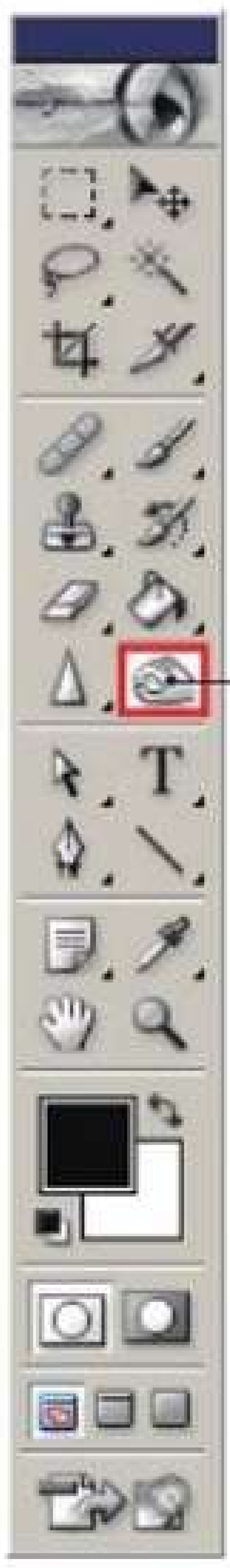
②透過されなくなりました

**04** SAIでいくつか合成モードの「発光」レイヤーを作りました。Photoshopに「発光」は存在しないので、自動的に「覆い焼き」モードに変換されています（バージョンによっては「通常」が選ばれる場合もあります）。本稿で使用しているPhotoshopのバージョン7では覆い焼きモードの見え方がSAIとは少し変わってしまうことがあるのですが、その場合はレイヤーオプションをチェックし「透明シェイプレイヤー」がOFFになっているかを確認します。



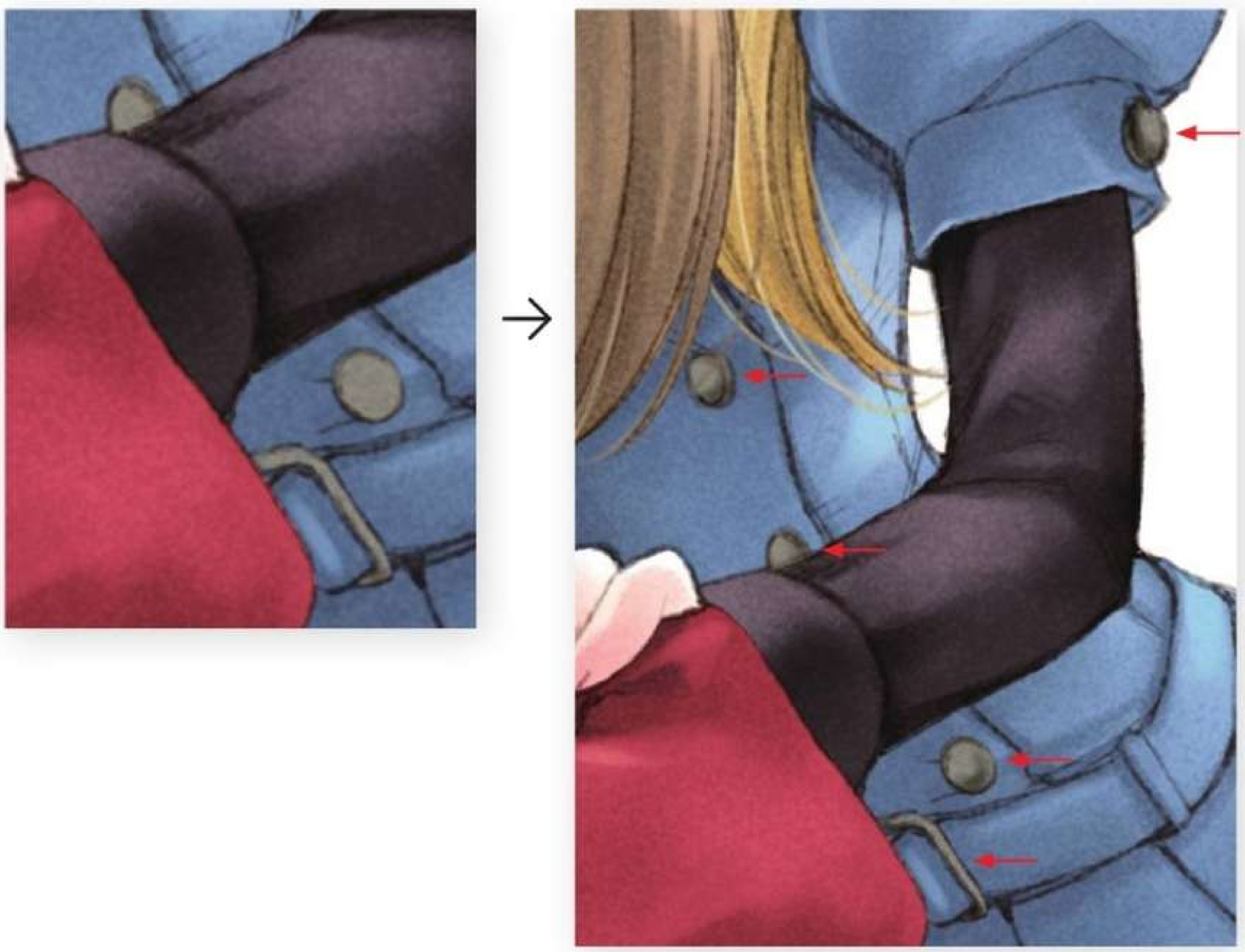

「レイヤー」メニューの「レイヤースタイル」を選択して「レイヤースタイル」ウインドウを表示します

05 「金属」レイヤーがまだ色を置いただけの状態なので、陰影をつけます。「焼き込み」ツールで色を陰影をつけます。



「ツールボックス」から「焼き込み」ツールを選択します





**06** 新しいレイヤーを一番上に作り、「描画モード」を「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「50%」に設定します。「ブラシ」ツールのエアブラシを使ってハイライトを入れていきます。




①合成モードは「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「50%」に設定します

②新規レイヤーの「ハイライト」を作成します

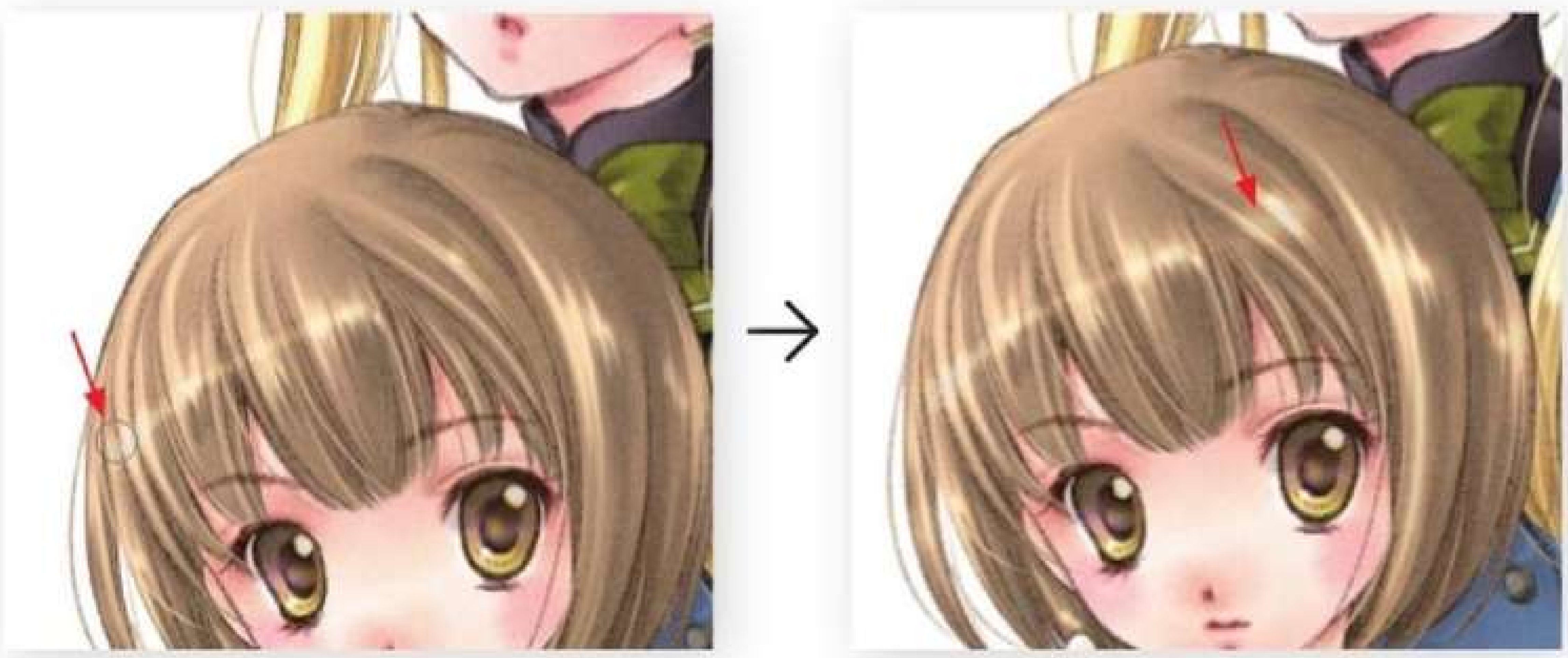


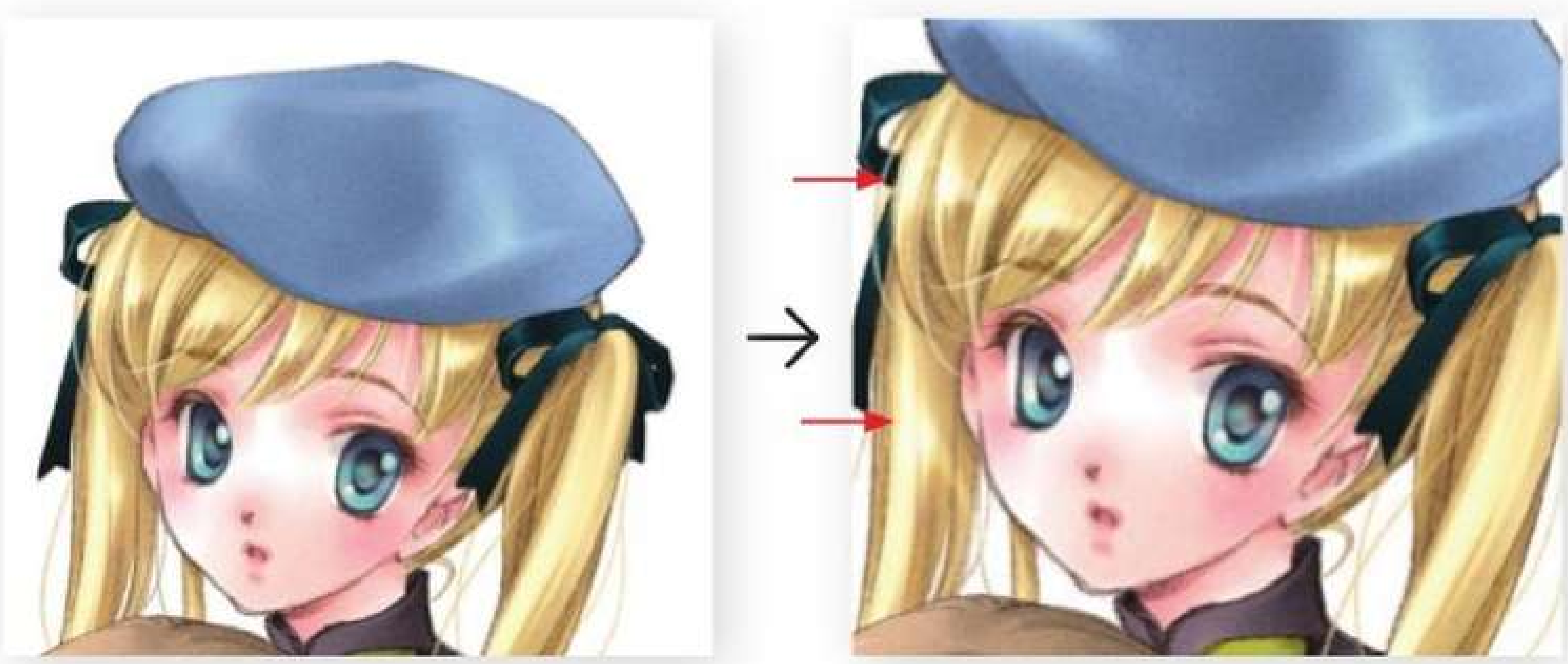
③「ブラシ」ツールを選択します

④「描画色」は白を選択します

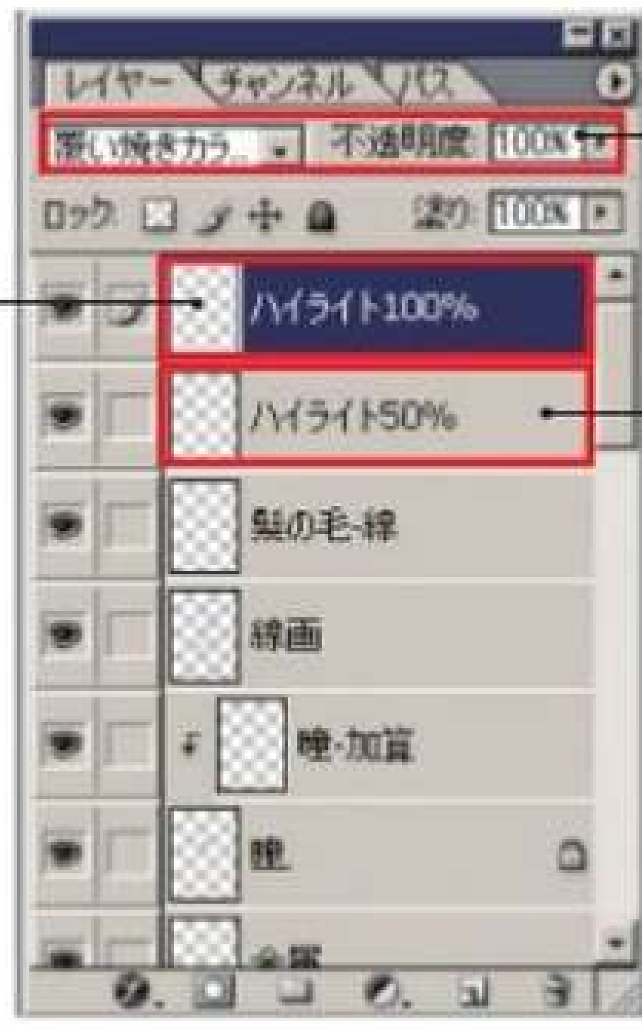



⑤「マスター直径」は「17」ピクセルを設定します





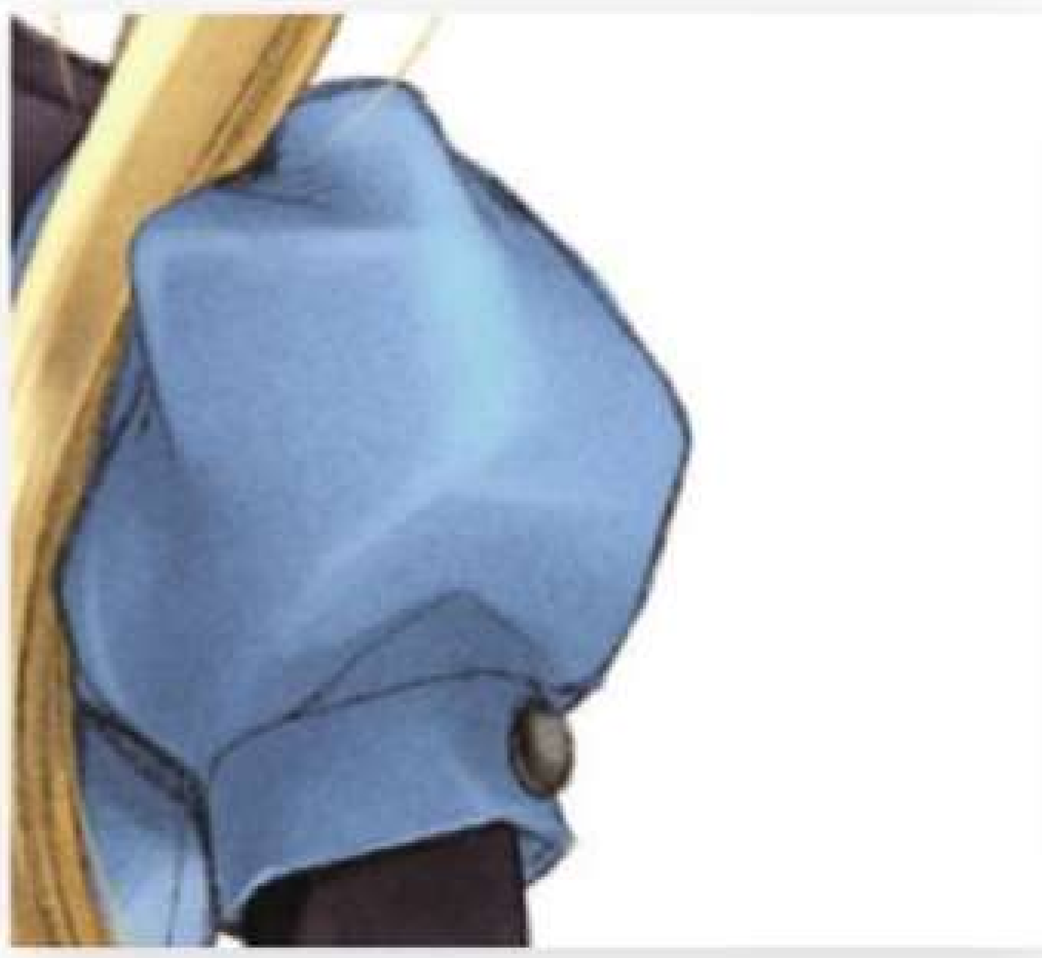
## 07 不透明度100%の「覆い焼きカラー」レイヤーを作り、更にくっきりとハイライトを入れていきます。



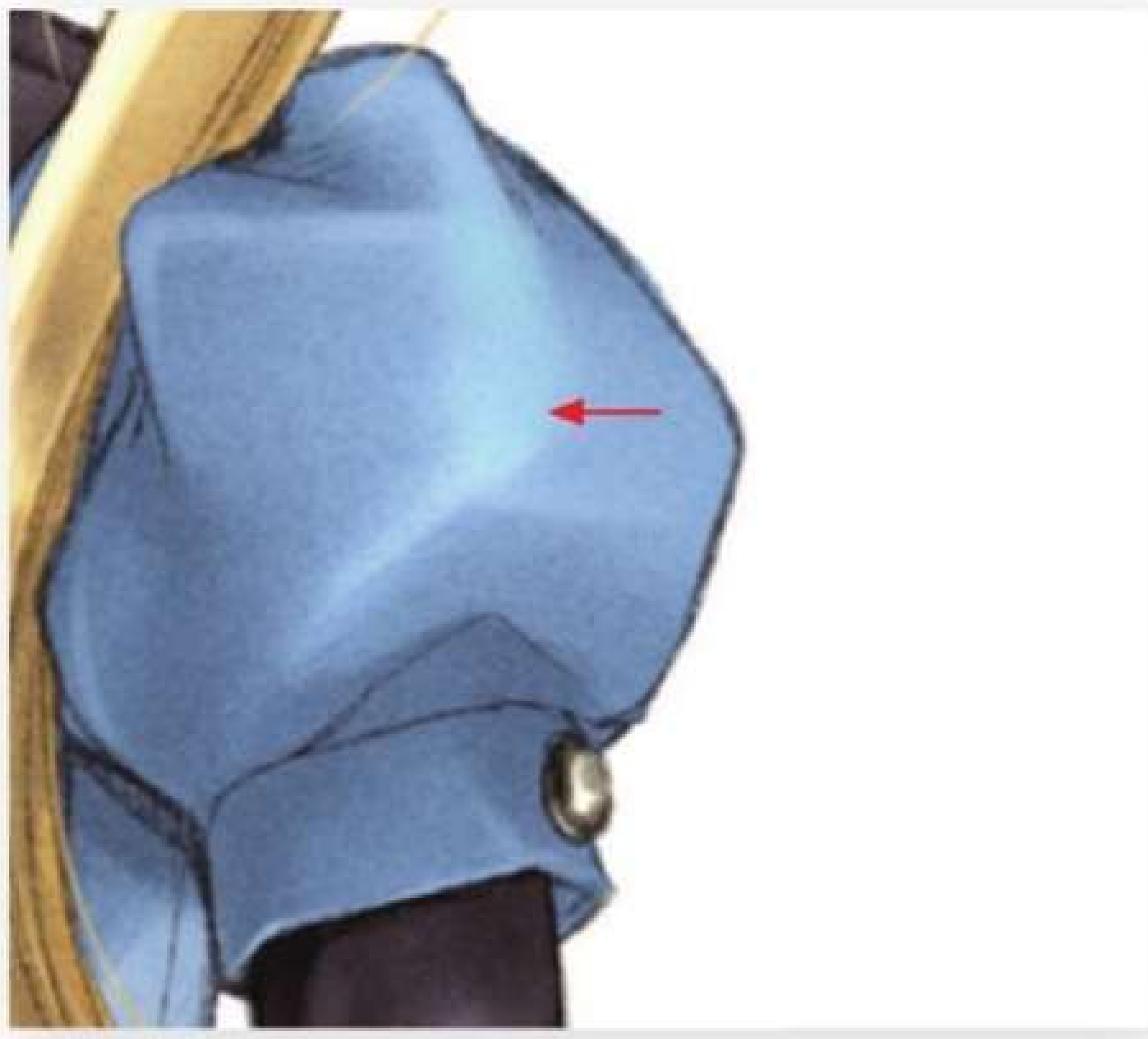

①新規レイヤーの「ハイライト100%」を作成

②先ほどの「ハイライト」レイヤーを「ハイライト50%」に名称を変更します

③合成モードは「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「100%」に設定します



→

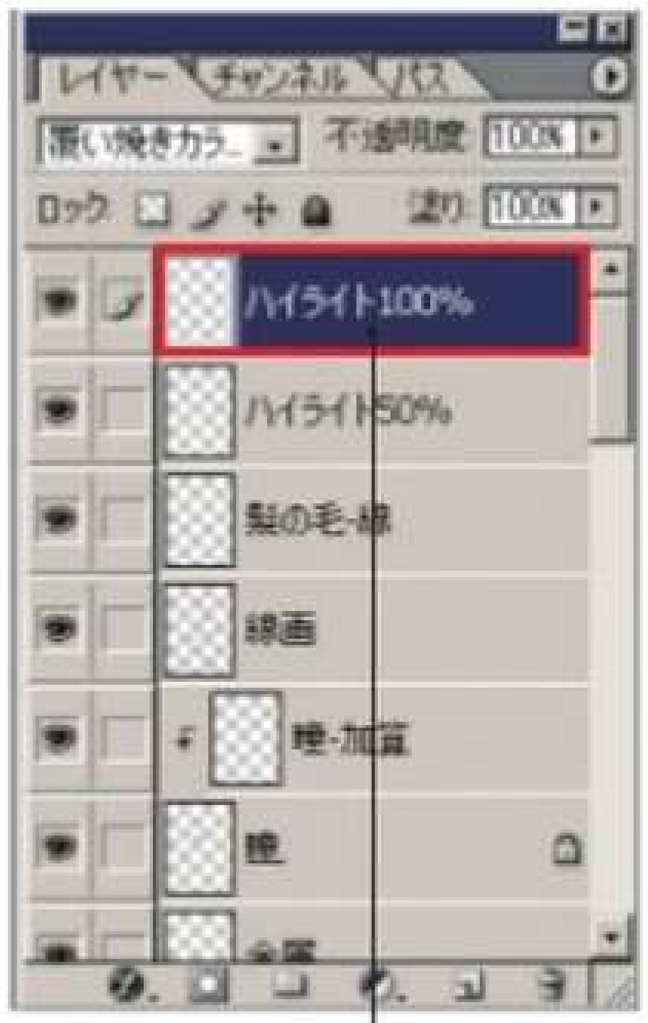




→

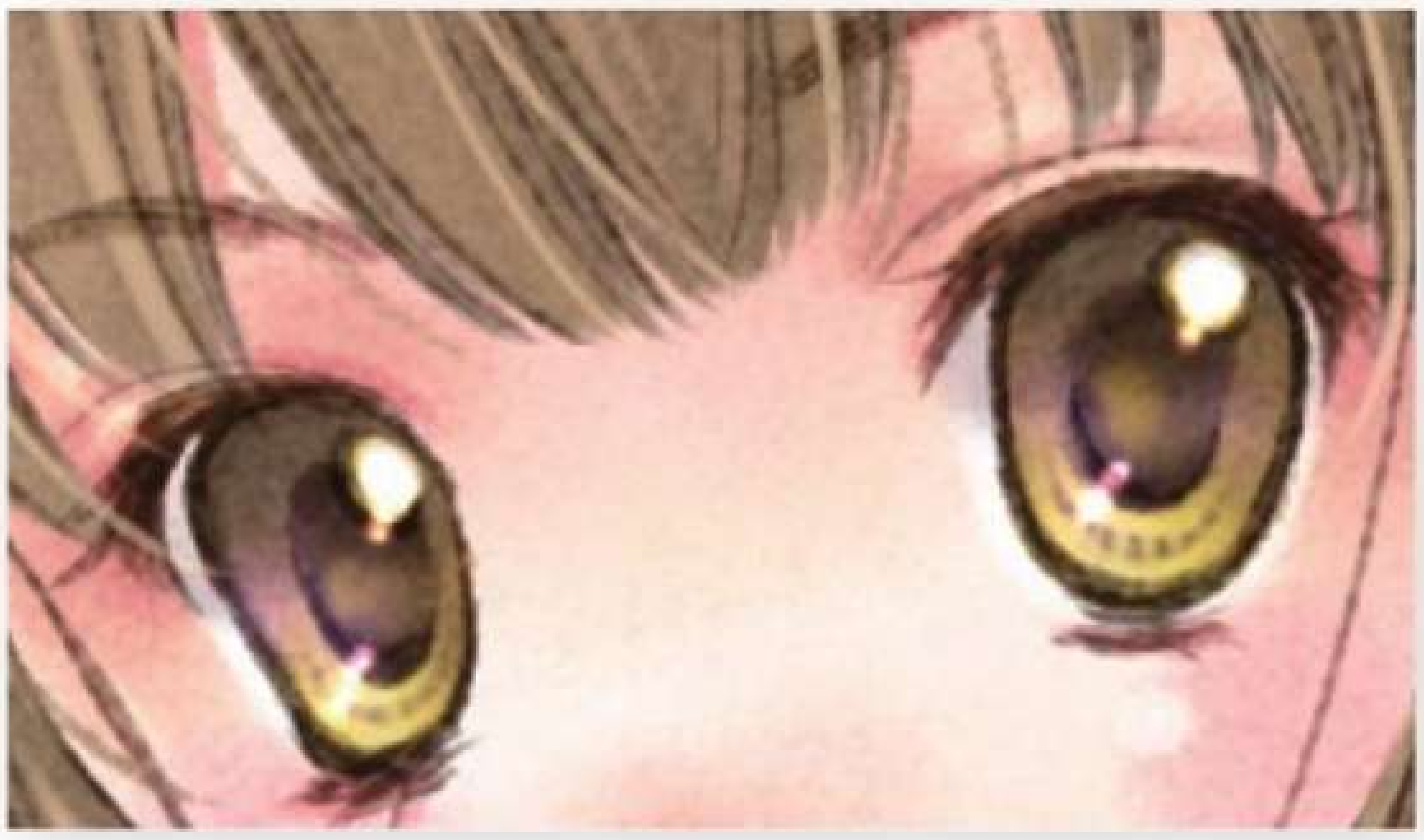


## 08 「ハイライト100%」レイヤーをそのまま選択して、瞳にもハイライトを入れます。




「ハイライト100%」レイヤーを選択します



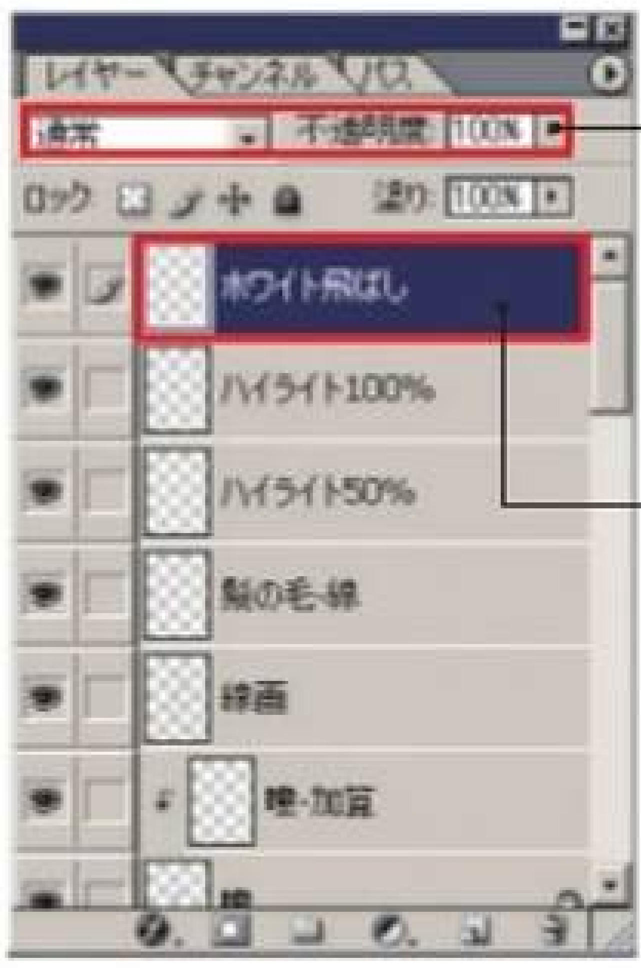






09

最後の仕上げです。アナログで白い紙に黒インクをはじき飛ばしたものをスキャンし、ブラシファイルにしたものを、ホワイトで入れていきます。あまりやりすぎると不自然になるので、適度に消しゴムで削って調整します。

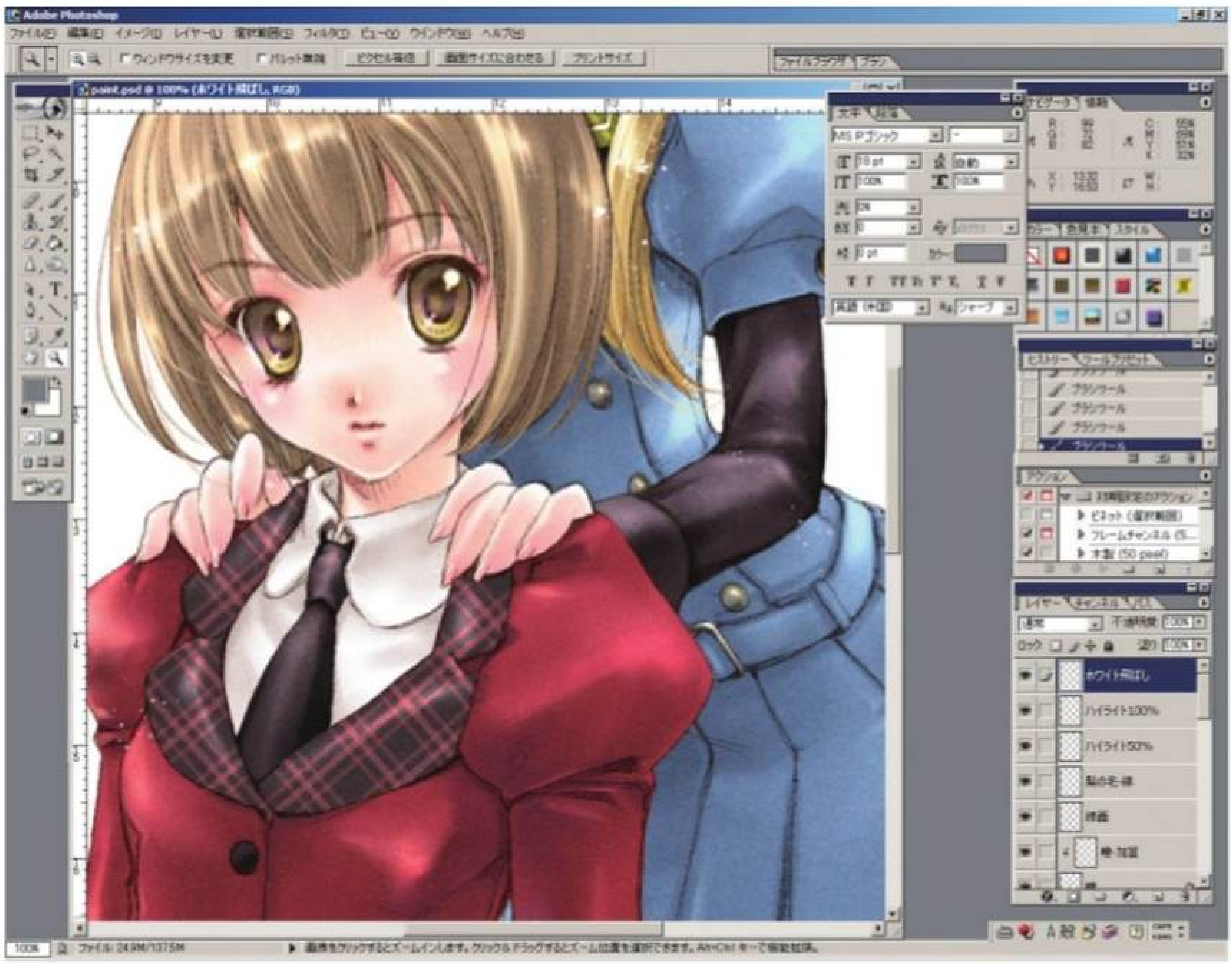



②合成モードは「通常」、「不透明度」は「100%」に設定します

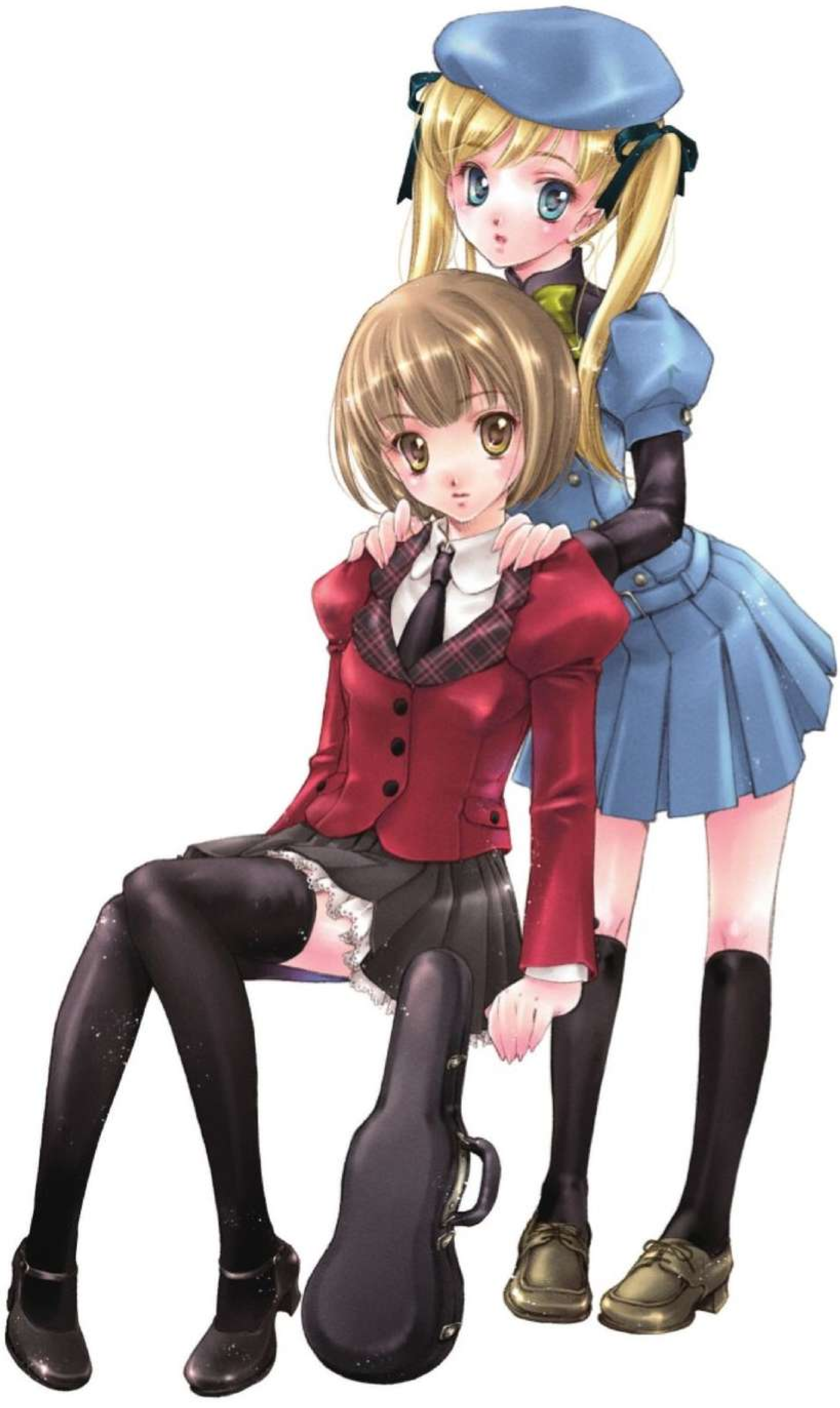
①新規レイヤーの「ホワイト飛ばし」を作成します



自作のブラシファイル。「編集」メニューの「ブラシの定義」から追加します



10 以上で完成です。



# CHAPTER.03

## SAIとPainterを使った着色



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Kaori Minakami

Chapter. 03

# SAIとPainterを使った着色

ここでは新しい線画が完成した状態からSAIとPainterと使って着色をし、完成するまでの工程を紹介します。ここで使用するPainterは旧バージョンの「Painter5」ですが、ソフトを持っていない人でもハイライトや陰影の描き方の参考になるのではないかと思います。

## SAIで線画を着色

**01** まずSAIを使って線画を描きました。今回は背景つきの絵になるので、「背景」「少女（左）」「少女（右）」の3つに分けて描いていきました。






「少女(右)」レイヤー

「少女(左)」レイヤー

「背景」レイヤー。「用紙質感」は「水彩2」を設定します

**02** 線画が描けたら全てのレイヤーを統合し、透明度を保護して色を流し込みます。




③合成モードは「乗算」を選択します

②「不透明度保護」にチェックを入れます

①「少女（右）」と「少女（左）」「背景」レイヤーを統合して、名称を「line」レイヤーに変更します



④線画の色を選択します

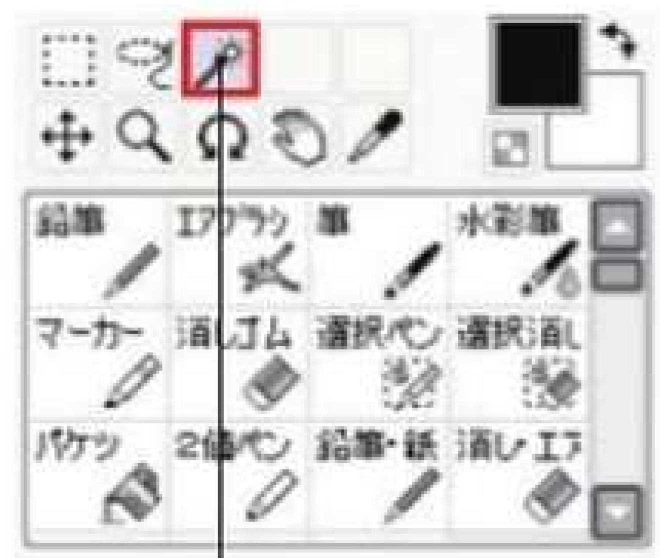
03 線画に色がつきました。



04 このイラストは塗りの大半をPainterの「水彩」ツールで行うのですが、水彩ではレイヤー分け機能を使うことができないので、SAIで面積を広く使う部分の色味だけ先に決めてしまいます。ここでは女の子たちの洋服を黒系にすることだけ決めていたので、そのパーツだけ先に色を入れます。線画レイヤー上で色を流し込むところを選択ツールでどんどん選んでいきます。




①「line」レイヤーを選択します




②「自動選択」ツールを選択します



## 05 新しいレイヤーを作り、「バケツ」ツールで色を流し込みます。




①新規レイヤーを作成し、名称を「ドレス」に変更します。「用紙質感」は「水彩2」に設定します



②ドレスとリボンの色を選択します



## 06 ペイントが乗っていない部分は「鉛筆」ツールで塗り潰します。




「鉛筆」アイコンを選択




サイズ見本は「120」を選択



→



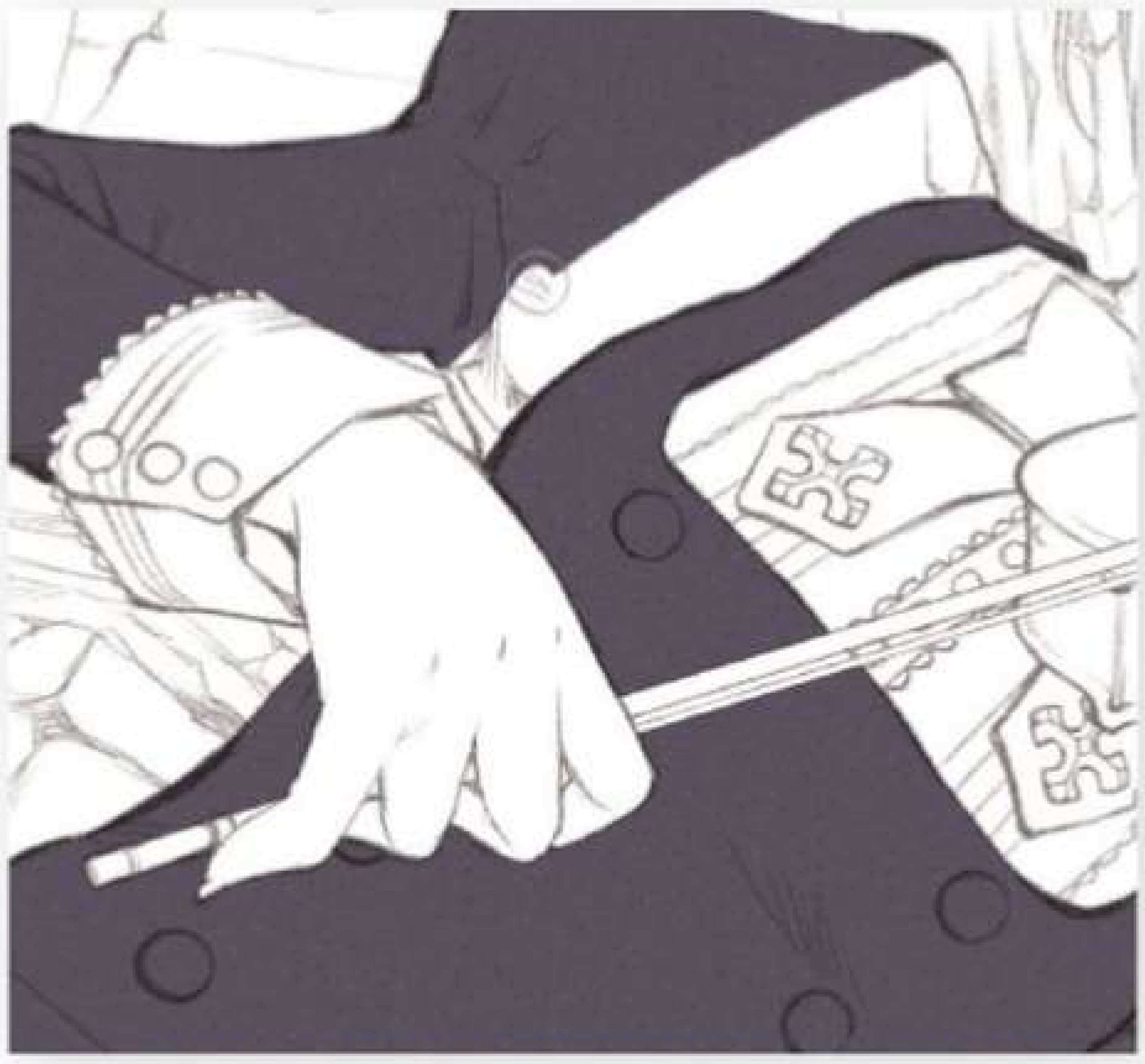
07

女の子2人のお洋服とリボンに色が入りました。



08

2人の服をお揃いにしたくなったので、左の子の袖の色を消します。



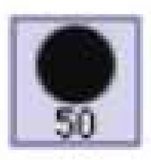


「消しゴム」アイコンを選択





サイズ見本は「50」を選択



09

他の色はPainterで塗るつもりなので、ここでSAIでの作業はいったん終了です。Painter用にPSDファイルで保存し直します。



## 空の着色

01

Painterを起動しファイルを開きます。私が使っているPainterはバージョン5とかなり古いのですが、一番塗り心地が良いのでずっとこれです。



02

メインで使う塗りツールは「水彩」の「水彩薄筆」です。テクスチャは「ベーシックペーパー」を選択します。



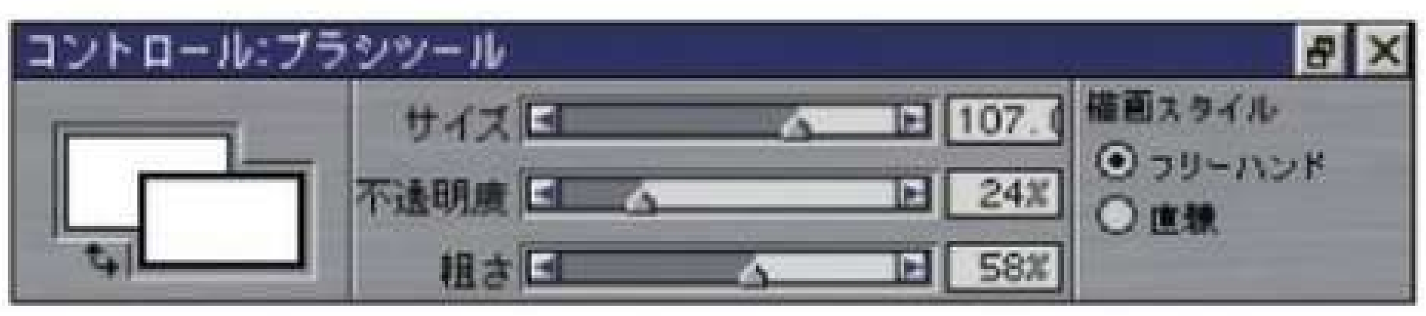

①「水彩薄筆」を選択します




②「ベーシックペーパー」を選択します

03

まず全体を白のペイントで塗りつぶします。



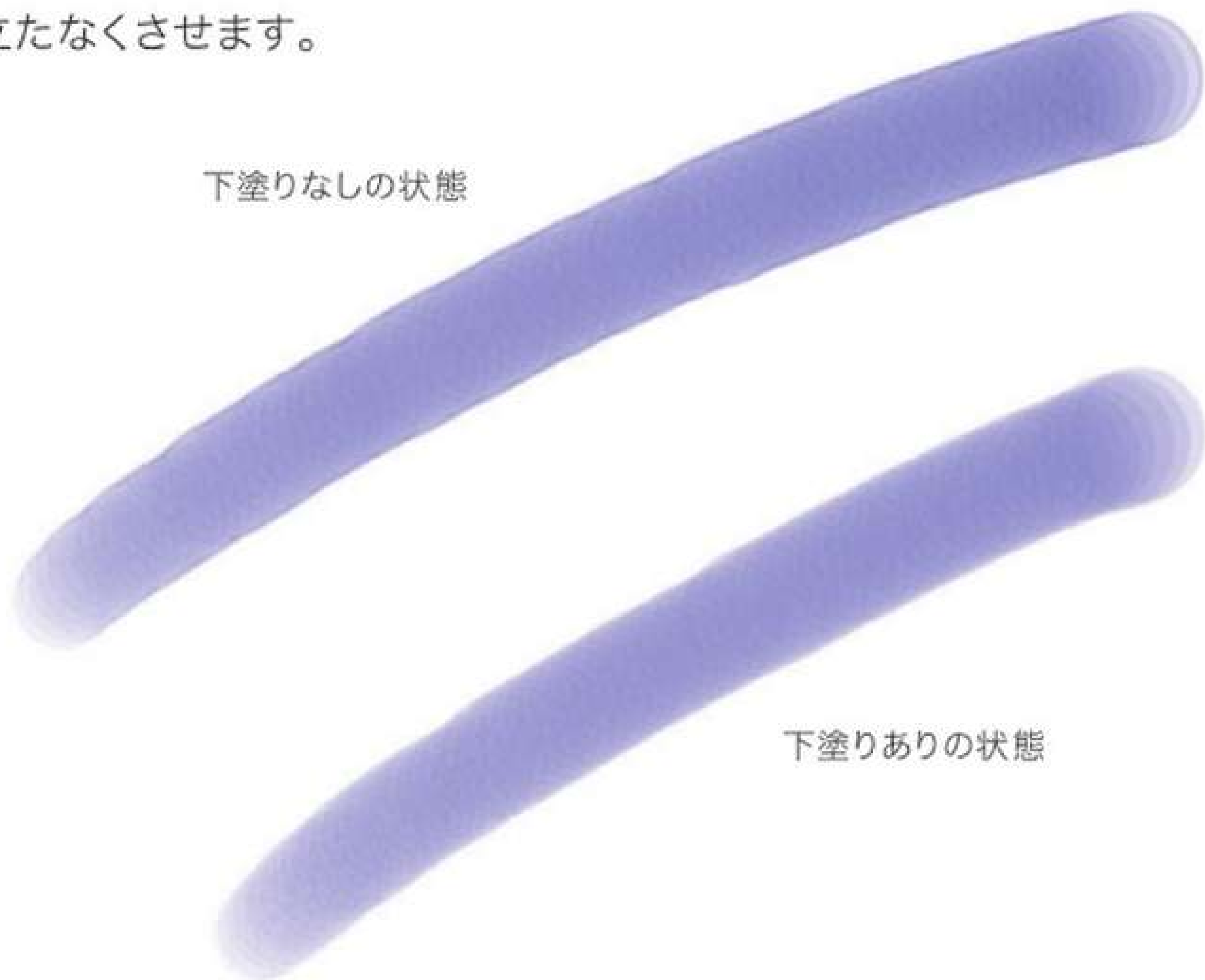

①カラーから「白」、ブラシツールのサイズは「107」を選択します



②見た目は変化ありませんが、背景は白で塗りつぶされました

04

Painter5の「水彩」ツールは、下塗りをせずそのまま絵の具を乗せるとエッジがくっきり出るので、白のペイントで下塗りをすることによりエッジを目立たなくさせます。



下塗りなしの状態

下塗りありの状態

05

背景から塗ります。順序は人それぞれやりやすい方法でよいと思います。私の場合は人物を先に塗ると後から背景を濃く塗った場合、そちらに色を引きずられてしまいがちなので、人物は後回しにします。バックは青空にするつもりなので、まず空の色から開始しました。



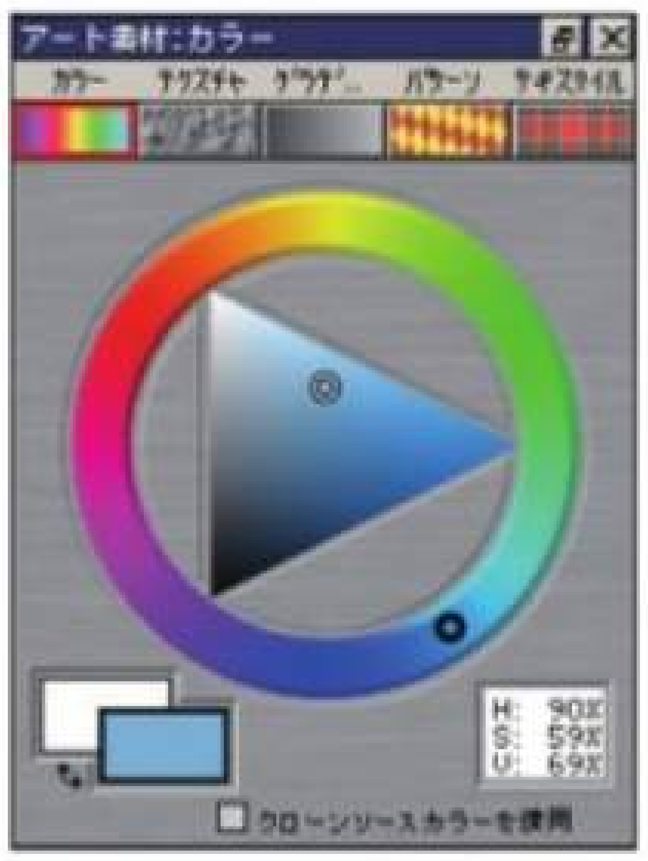



①「カラー」から空の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「130」を選択します

## 06 明るい色、濃い色を置きながらグラデーションを作っていきます。



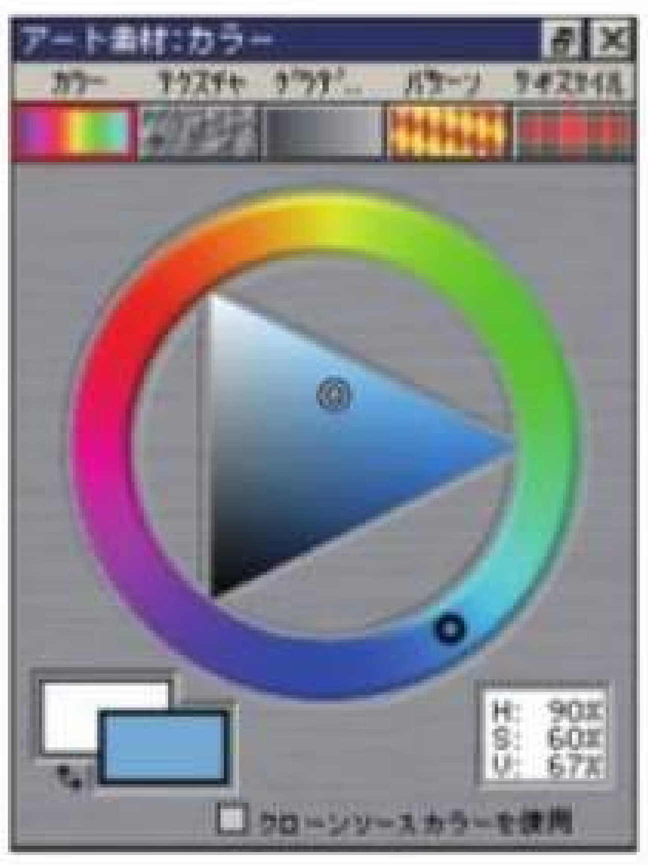

①「カラー」でわずかに明るい空を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「130」を選択します



↓



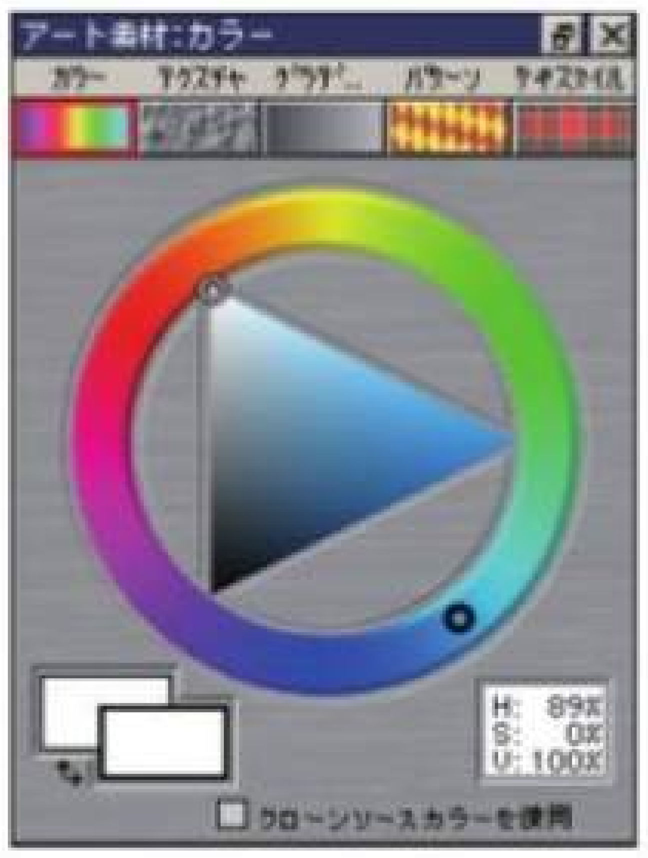

①「カラー」から少し暗い空を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「248」を選択します



## 07 白のペイントで雲を抜き出します。



①「カラー」から白を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「72.5」を選択します



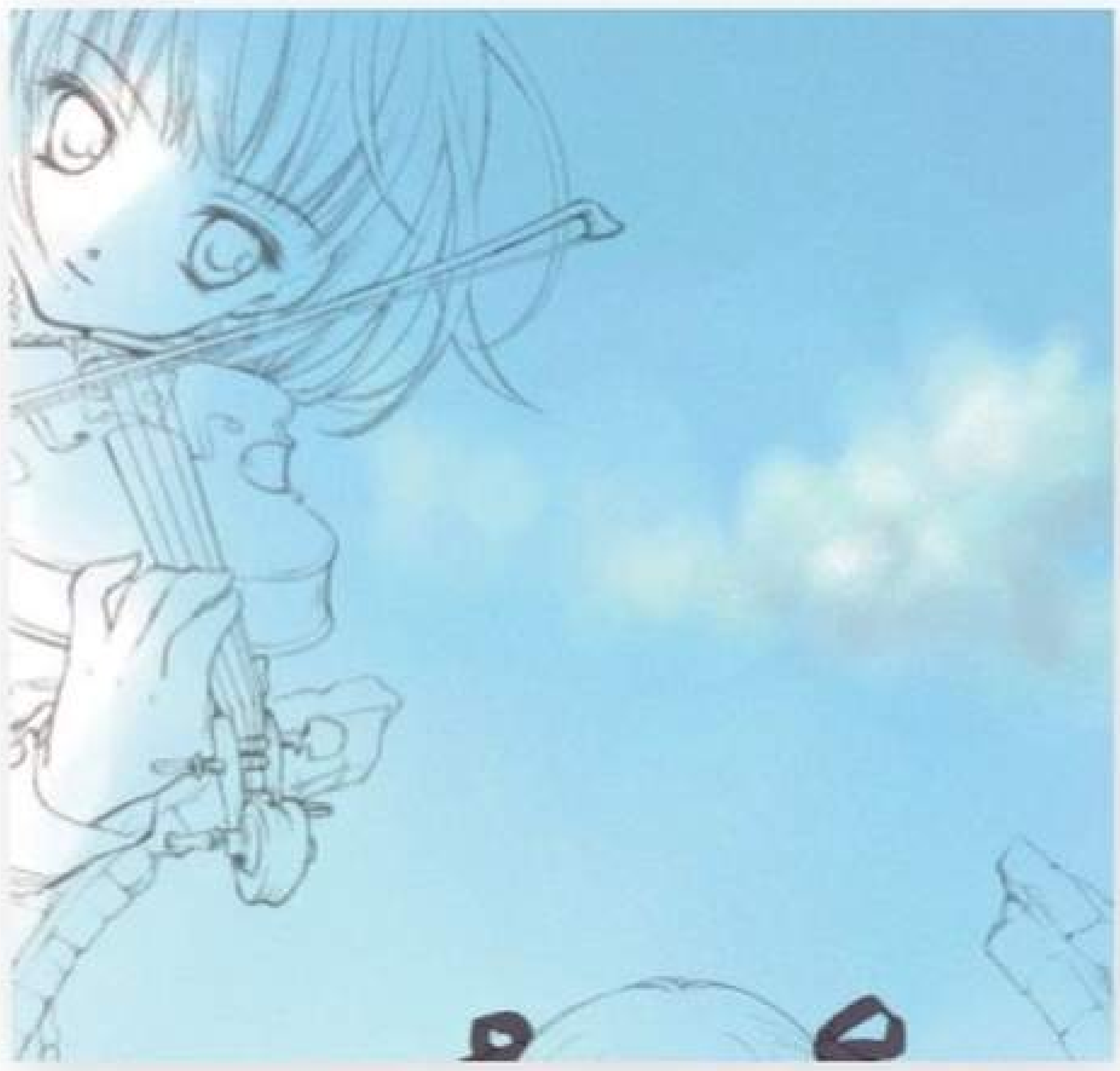
## 08 ブルー寄りのグレーや白で雲の陰影を表現していきます。



①「カラー」からブルー寄りのグレーを選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「33.3」を選択します





①ブルー寄りのグレーをわずかに明るくします



②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「46」を選択します



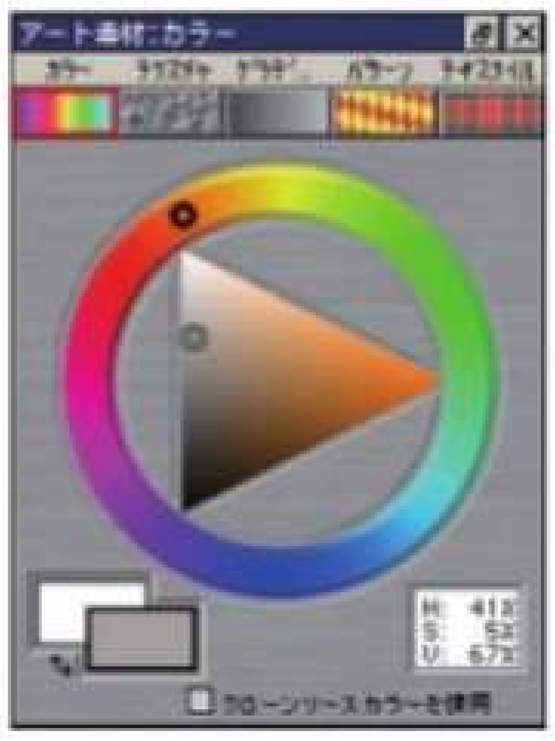
09 空はこれで大体塗り終わりました。



## 遺跡の着色

01 遺跡を塗ります。そのままグレー系のペイントをどんどん塗り重ねます。Painterの水彩は乾燥させない限り色のブレンドが可能なので、塗り潰したいところは筆圧を高めに色を置くとよいと思います。

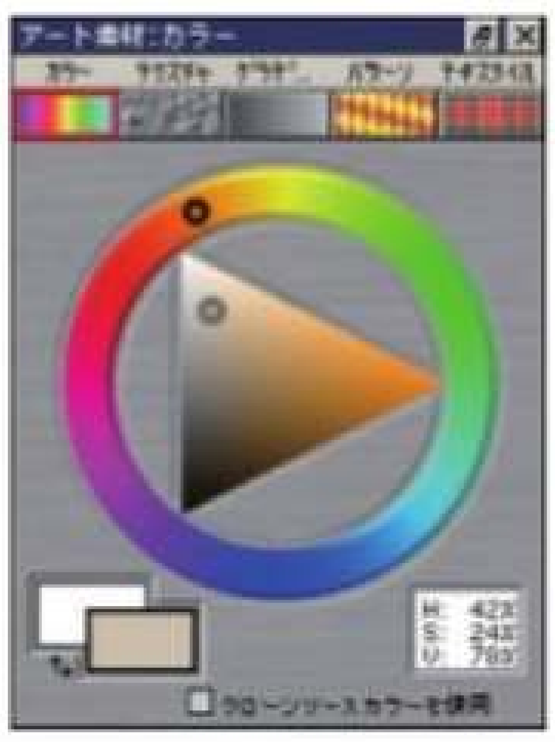




①「カラー」からグレーを選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」から「82.5」を選択します



③グレーから少し明るい色を選択します



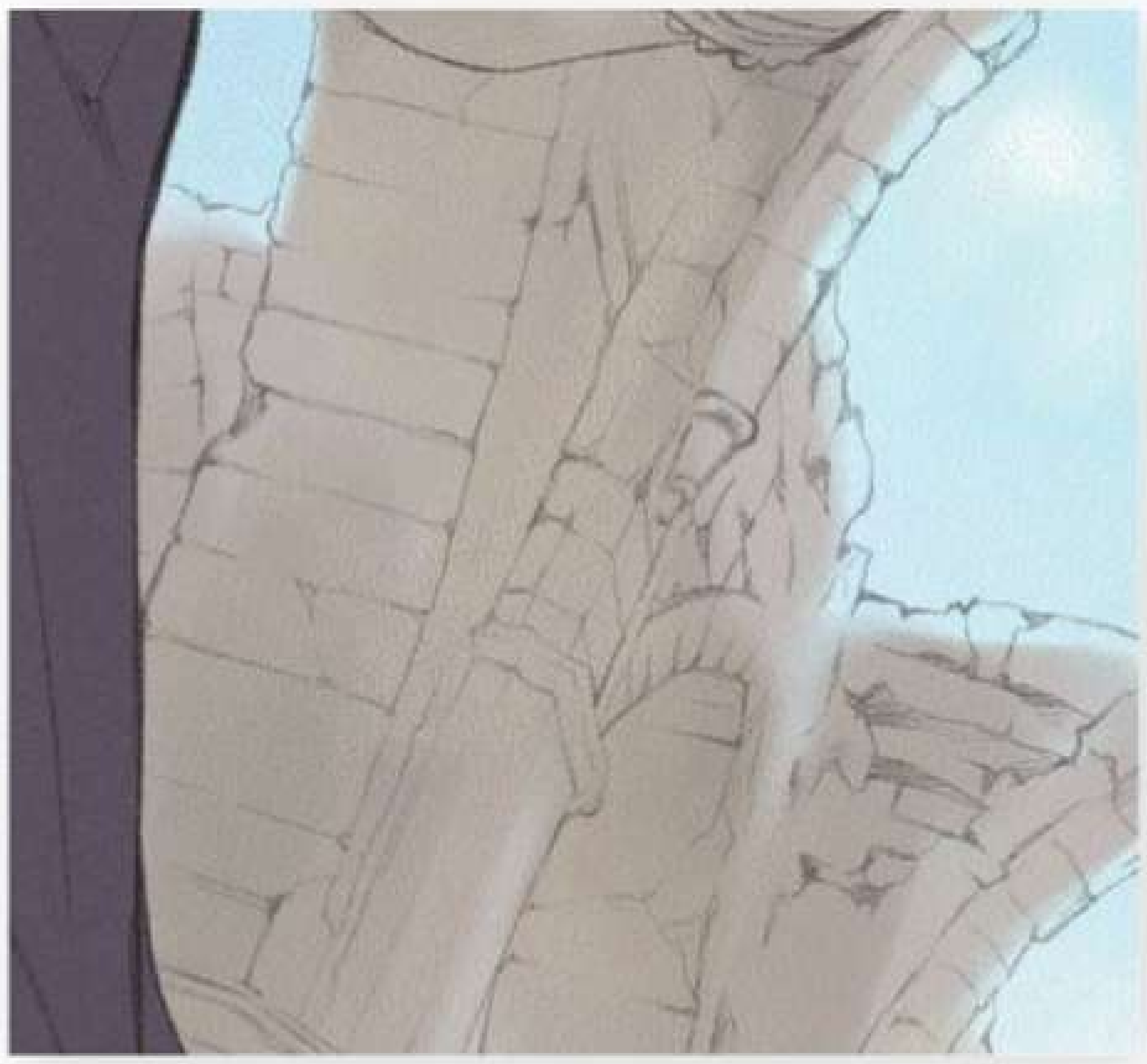
④「ブラシコントロール」の「サイズ」から「59.7」を選択します



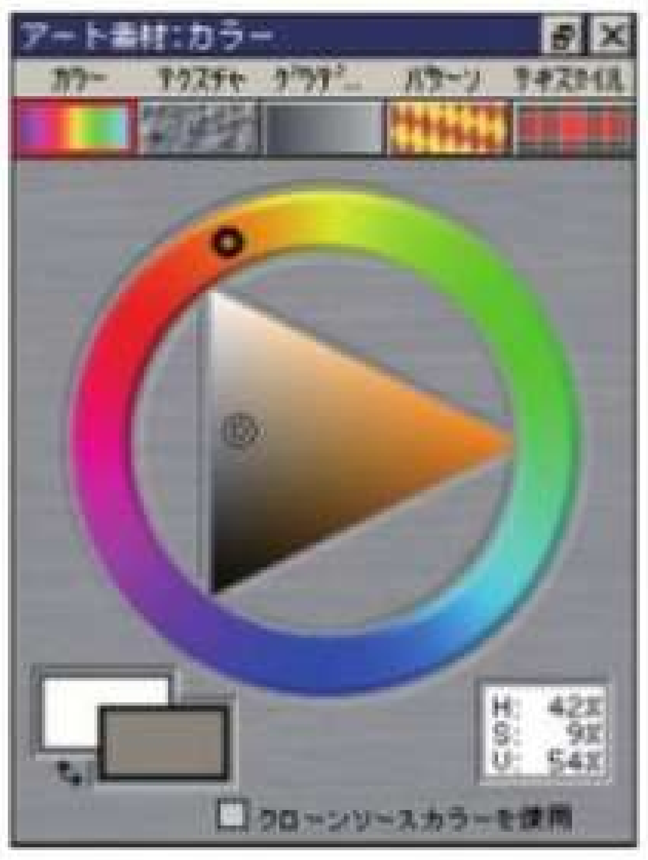
02 おおまかに色を置いたところです。



03 陰影とハイライトを入れながら細部を塗り込みます。



↓



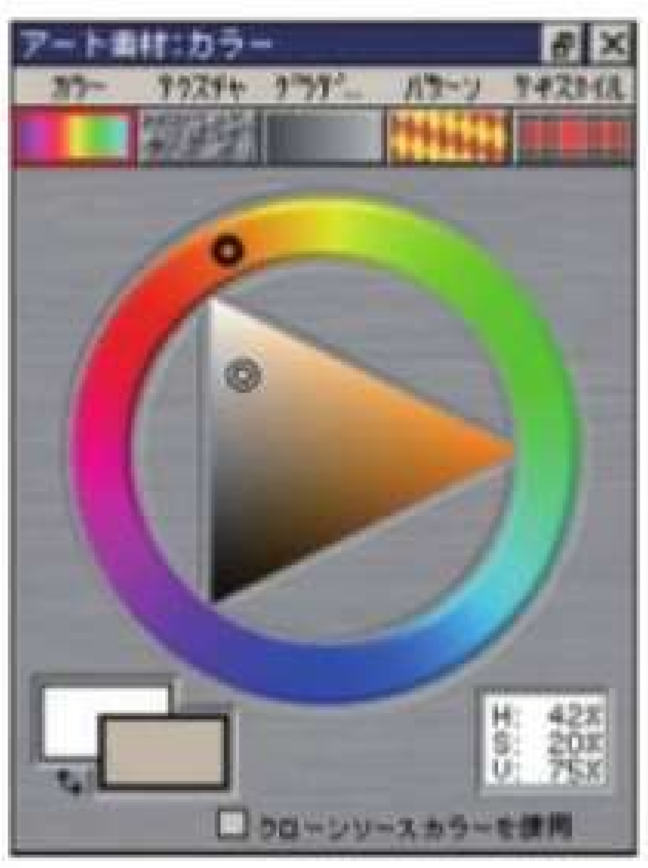

①明るめの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「17.4」に設定します



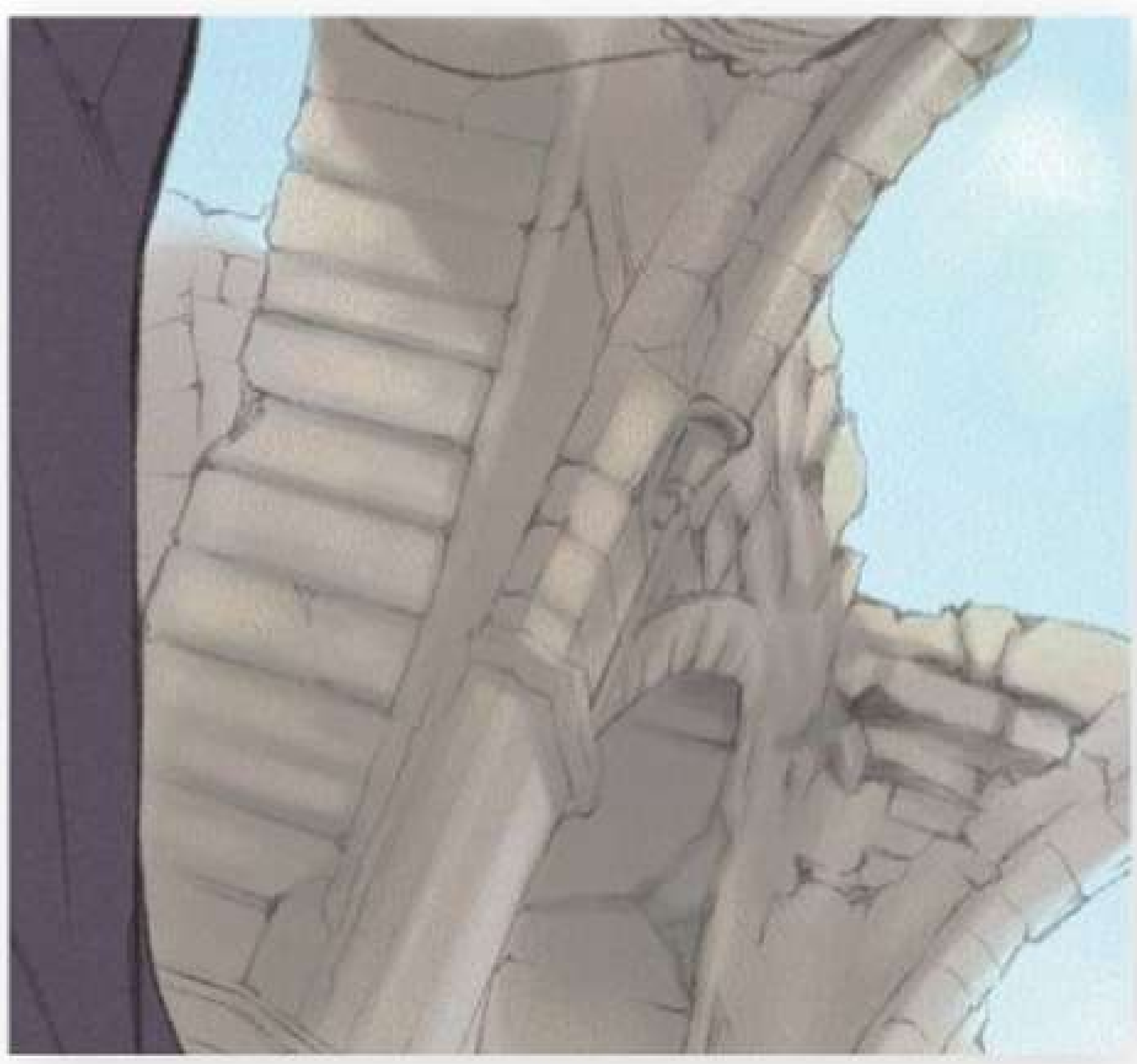
↓




①さらに明るめの色を選択します

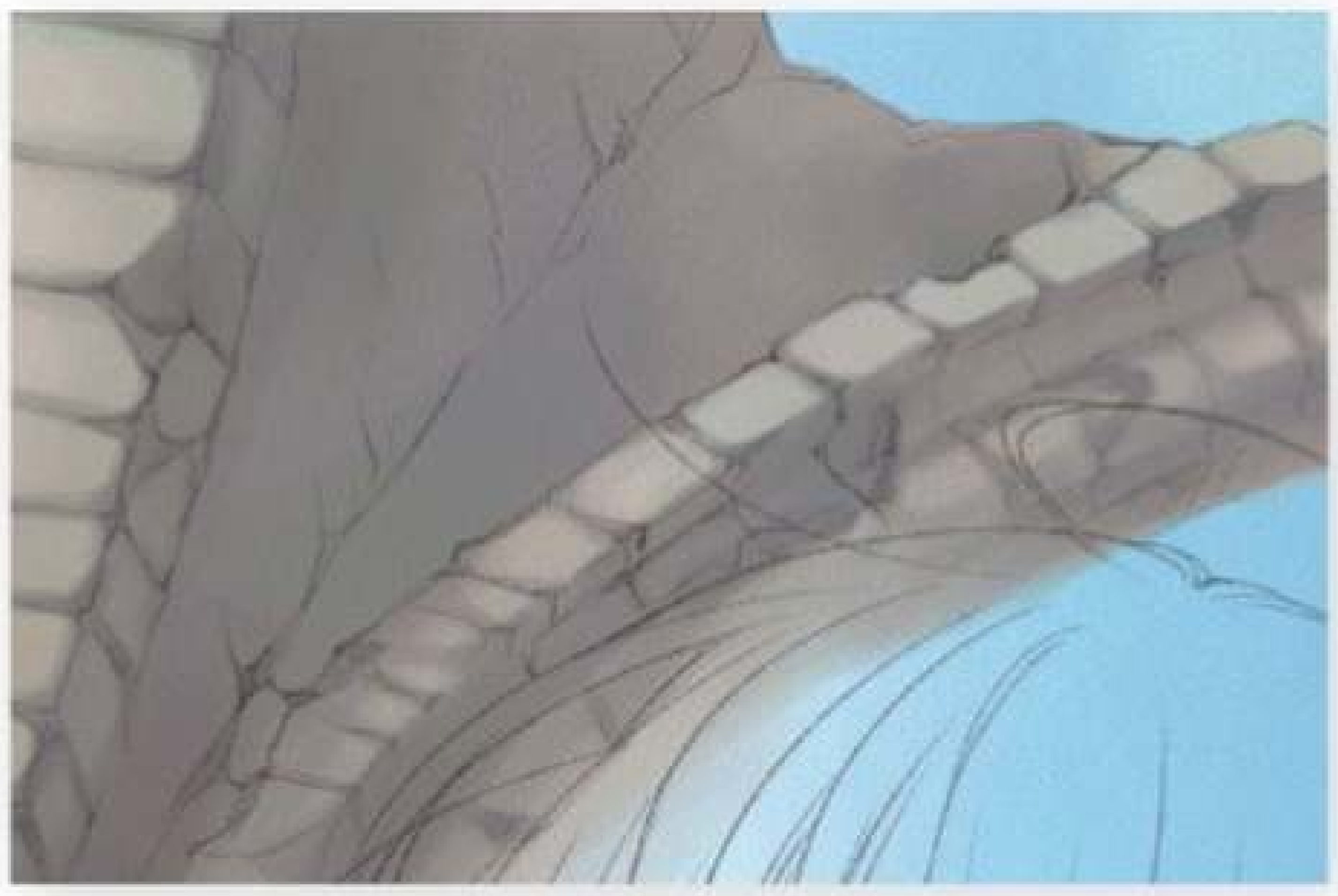



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「18.6」に設定します



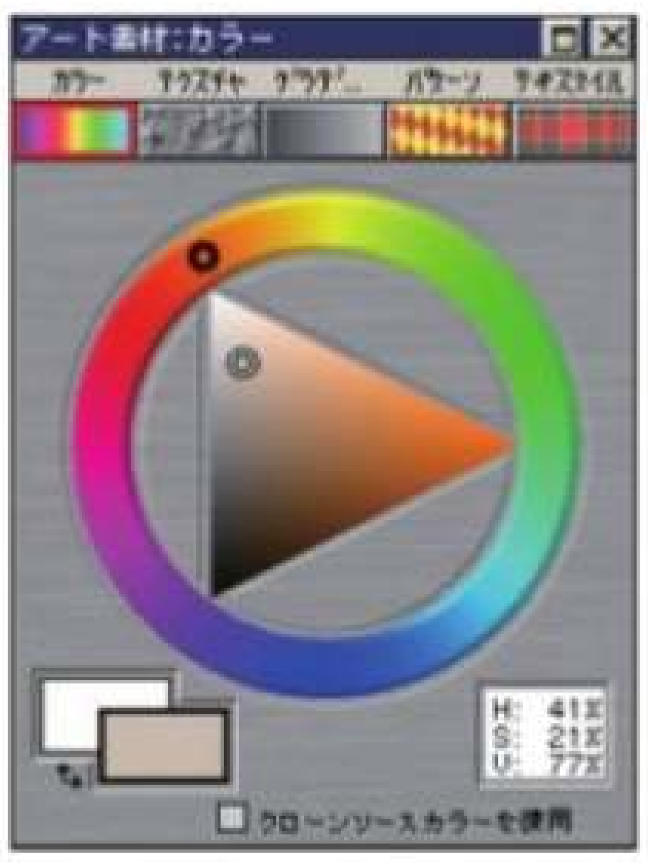
04

背景を塗るときに心がけているのは、あまり細部にこだわらないことです。主役はあくまで人物なので、手を入れすぎるとその分背景が主張しすぎてしまいます。それを意識して線画を描く際も、わざと背景の一部の線を省いて塗りで凹凸を表現することもあります。



05

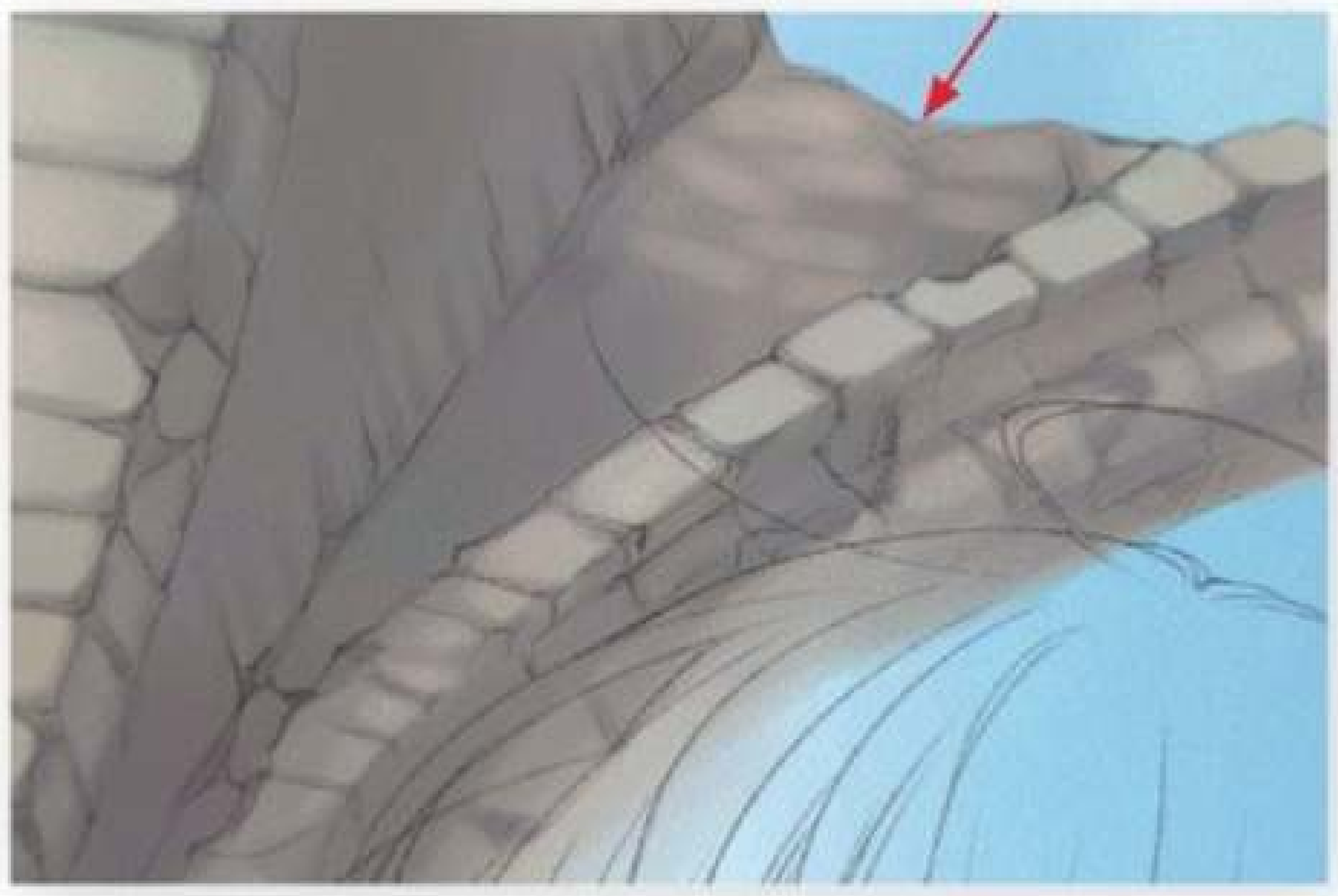
ここでは主線なしで石造りの壁面を水彩塗りで表現しています。濃い色から光の当たる箇所を薄い色で抜き出し、更に影を足していきます。



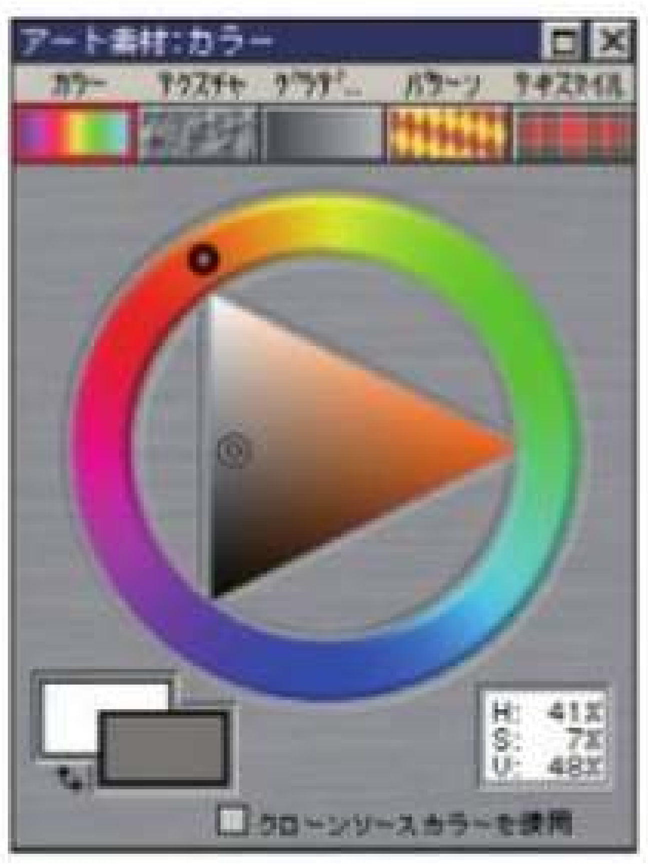

①明るめの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「15.3」に設定します



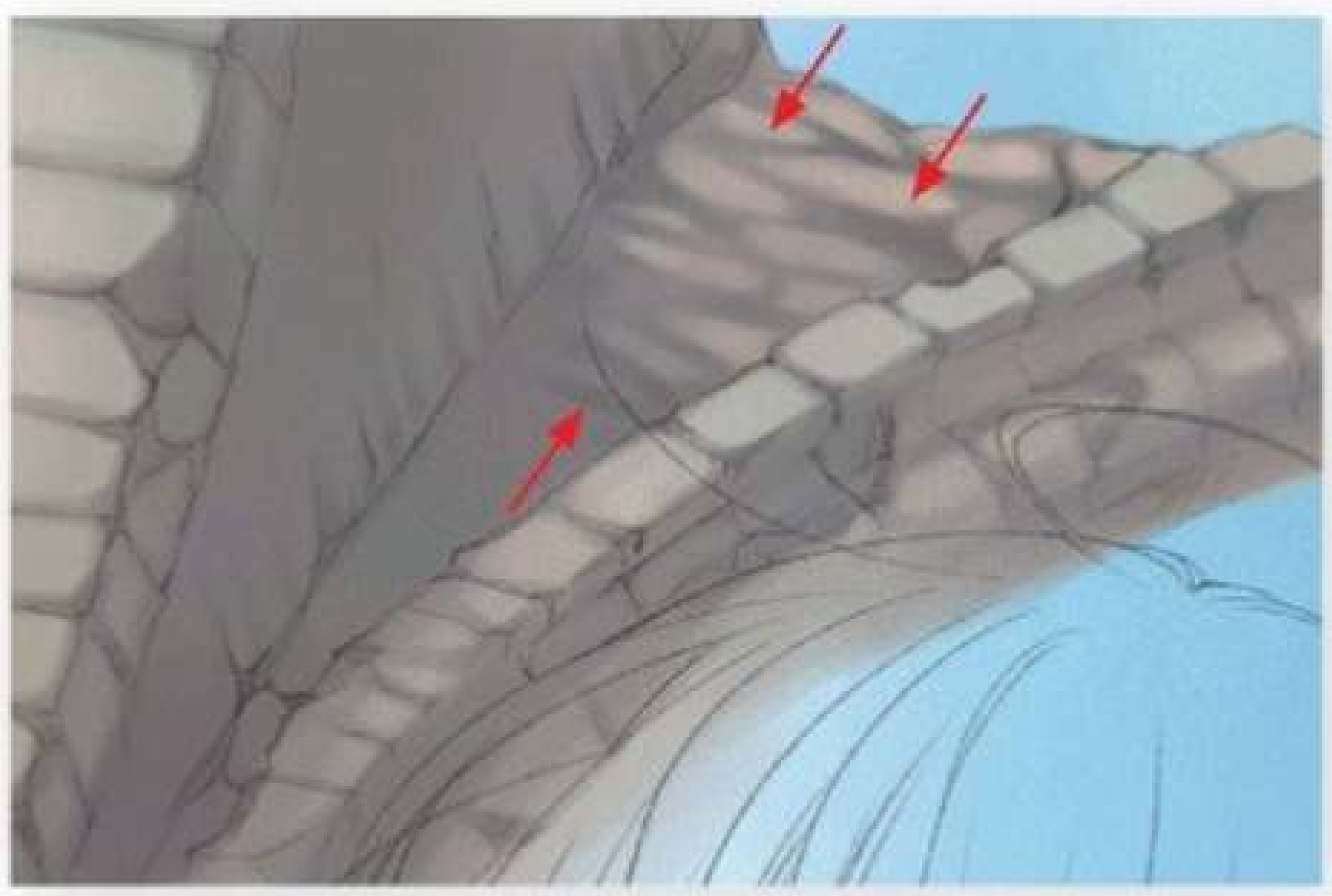
↓

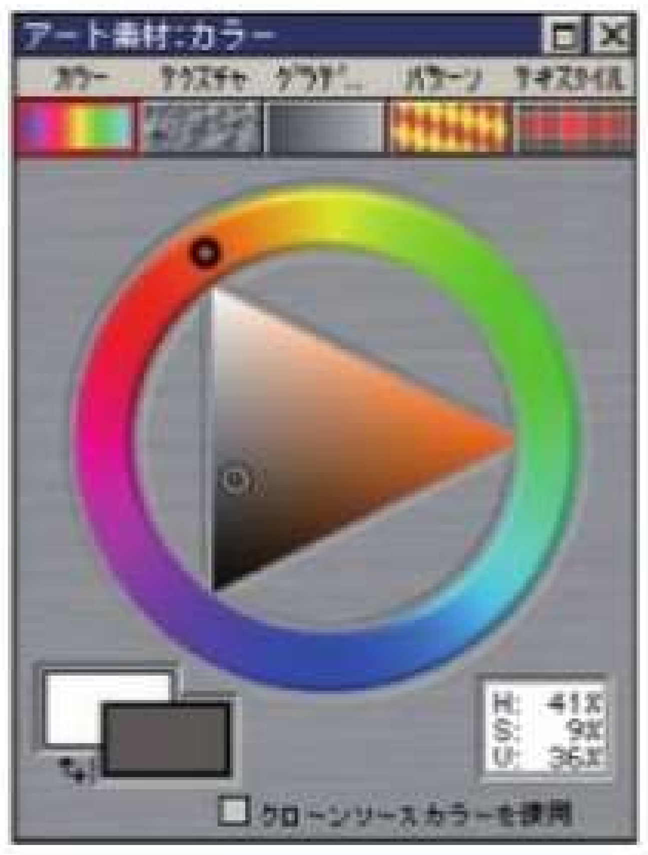



①影になる暗めの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「9.7」に設定します

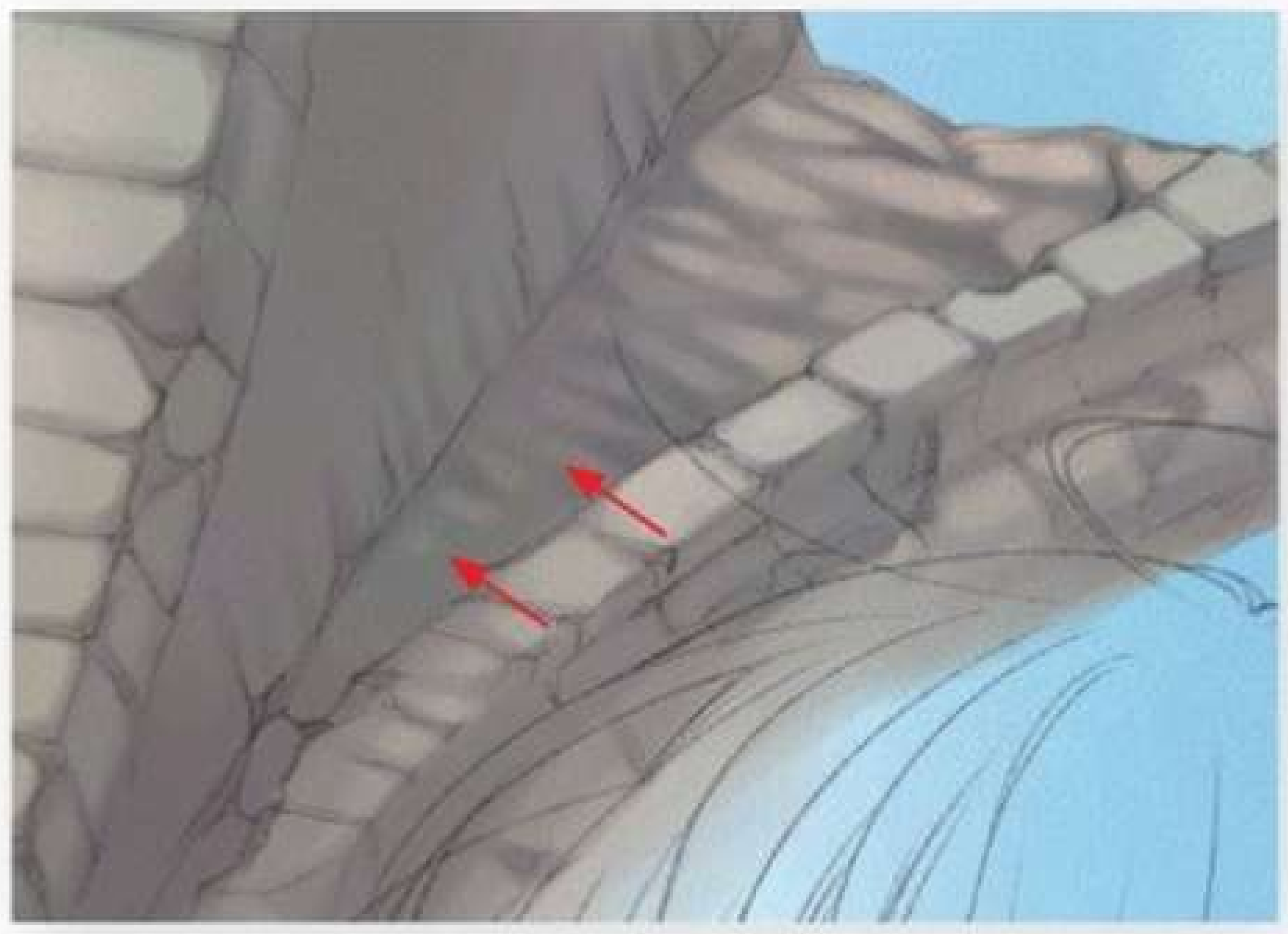


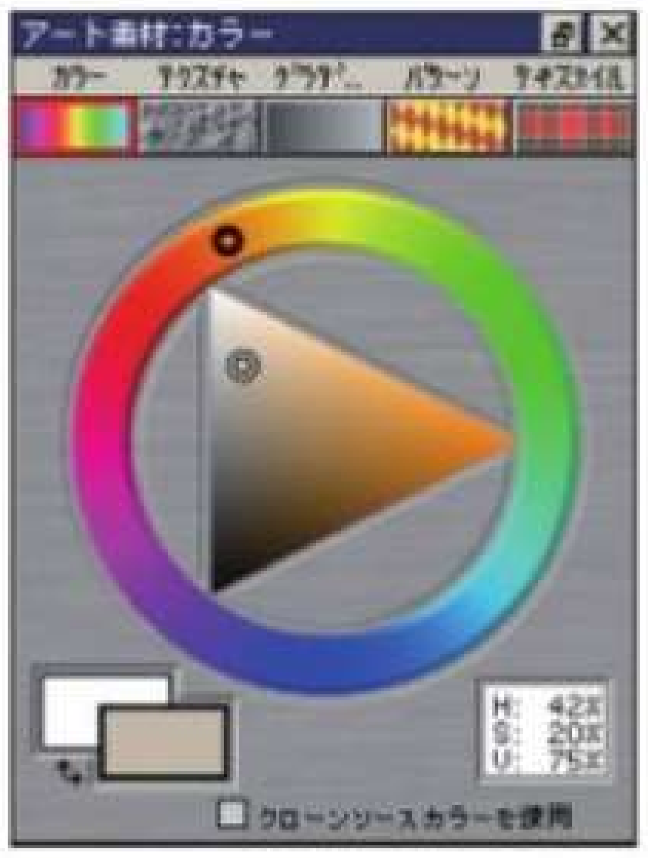



①前工程より暗めの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「12.6」に設定します

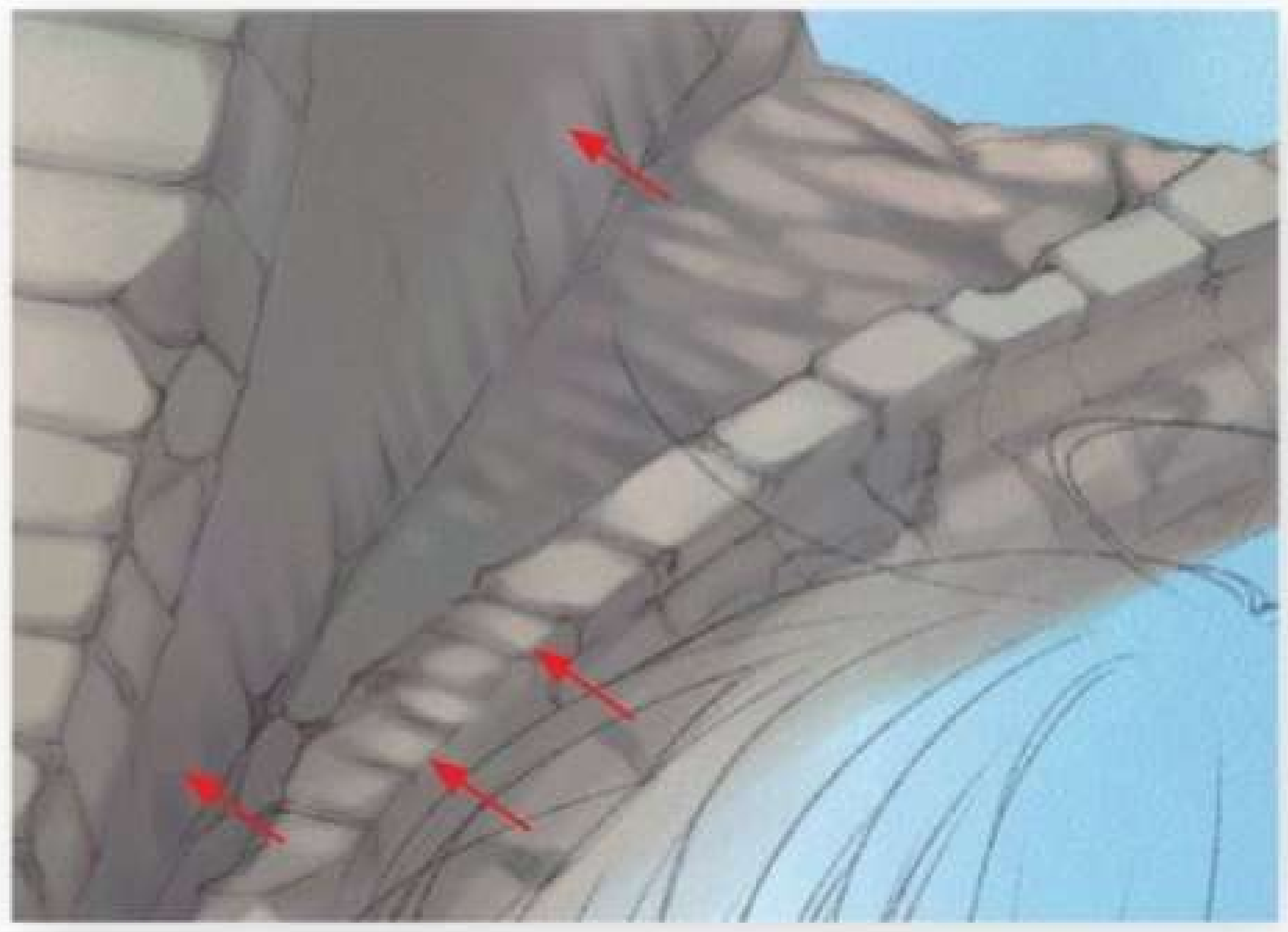





①ハイライトになる明るめの色を選択します

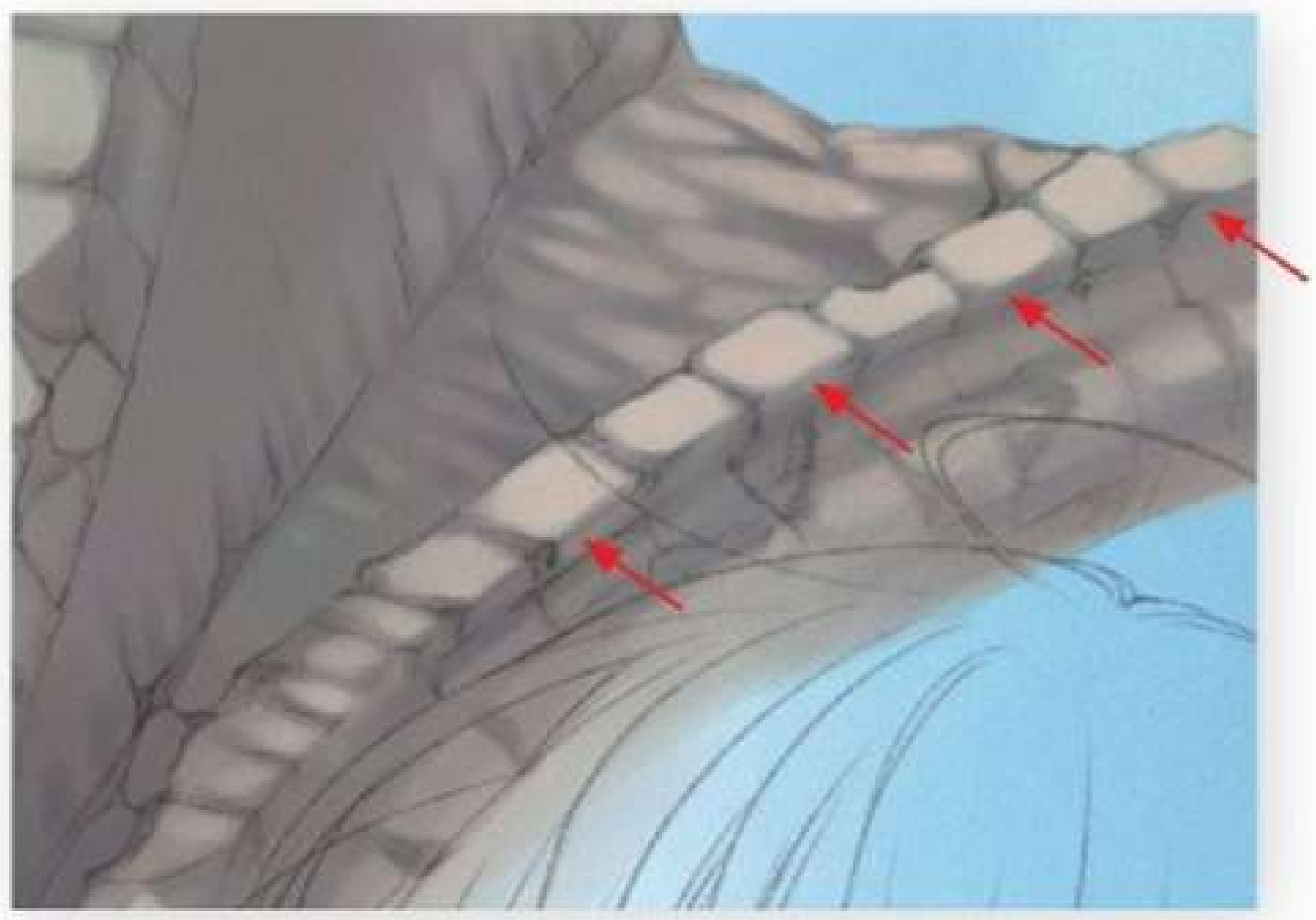



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「21.1」に設定します

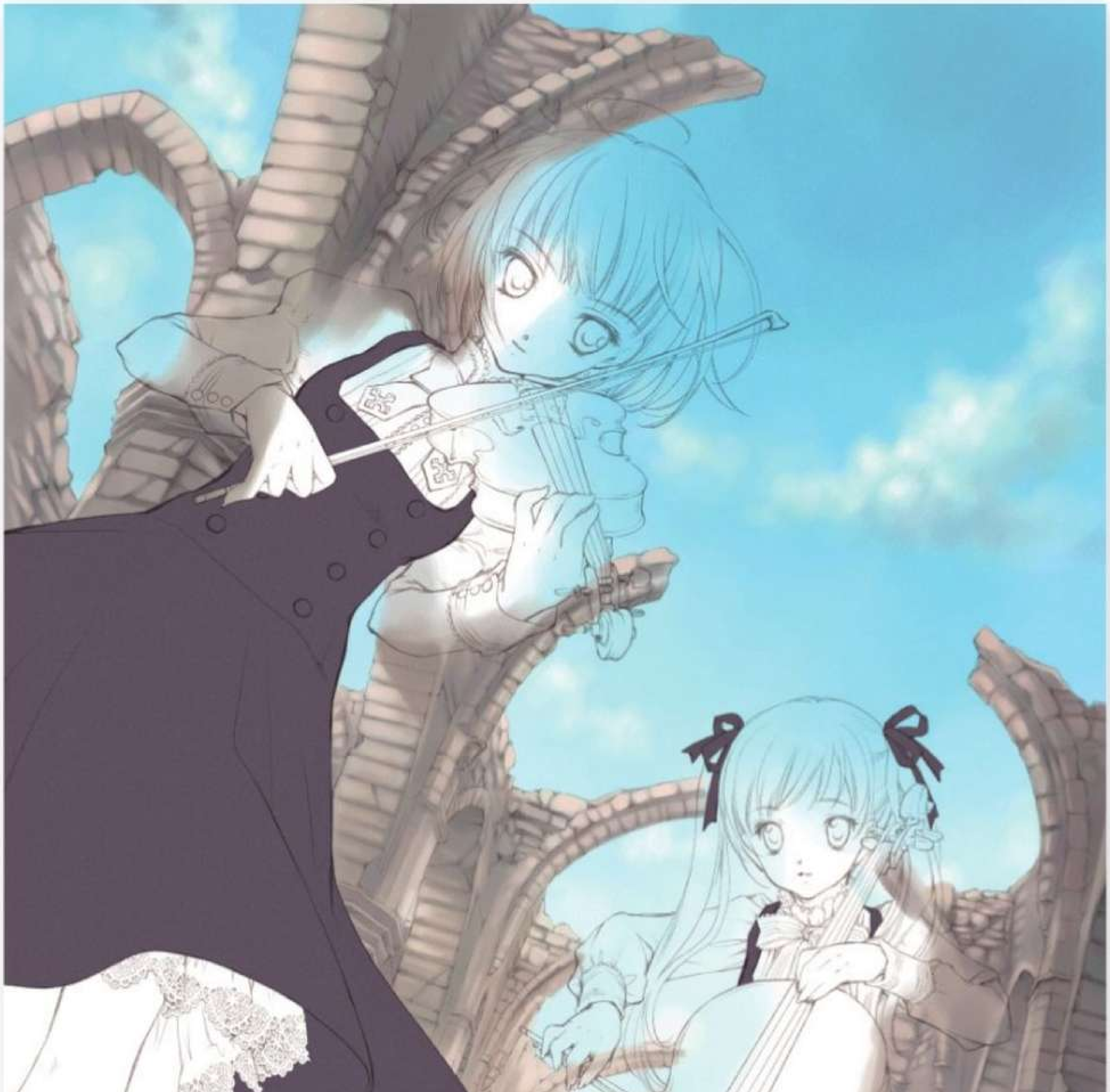





①「ブラシコントロール」の「サイズ」を「11.8」に設定します



06 遺跡が塗り終わりました。微妙な差ですが手前は色を濃く、奥に行くにつれて淡い色で奥行きを表現します。



## 顔の着色

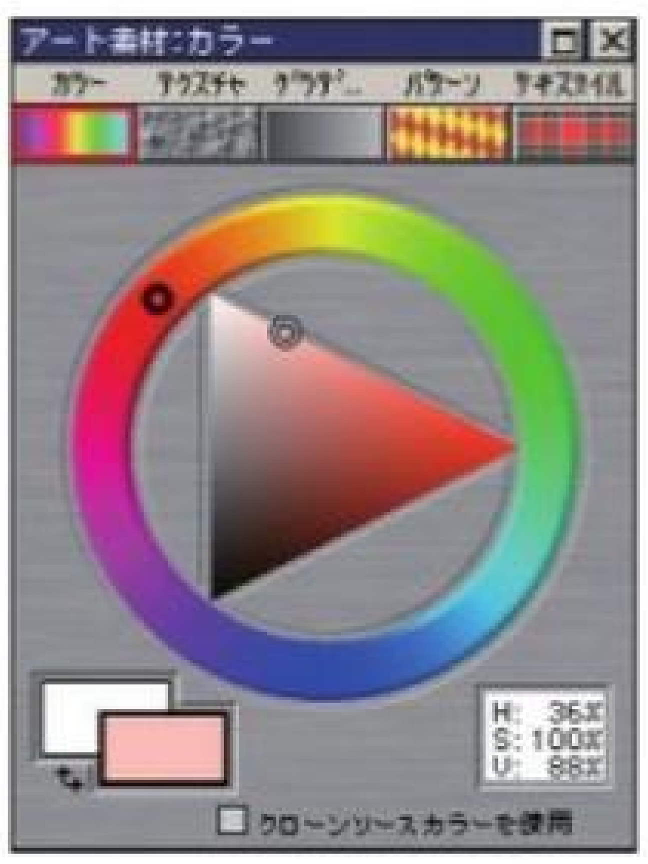
01 いよいよ人物を塗り始めます。まず顔やブラウスの白など、余計な色が乗っているところを白のペイントで塗りつぶします。ここもざっくりとで構いません。Painterの水彩は乾燥させない限り、絵の具同士は紙の上で混ざり合います。ここでは肌色をより鮮やかに塗るため、肌にかかった青のペイントを白で塗り潰しています。




カラーから「白」、ブラシツールのサイズは「35.5」に設定します



02 ざっくりと肌色を置いてみました。




①肌色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「17.4」に設定します



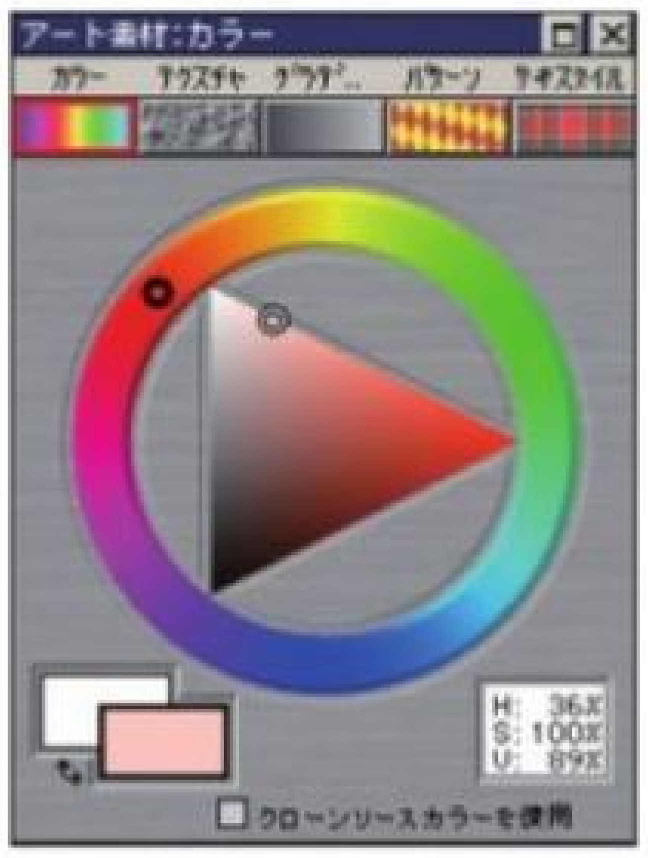



③「ブラシコントロール」の「サイズ」を「9.7」に設定します



03

細かく陰影をつけていきます。濃い色を先に置いてからハイライトを入れると、明るさが際立ちます。




①明るい肌色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「24」に設定します



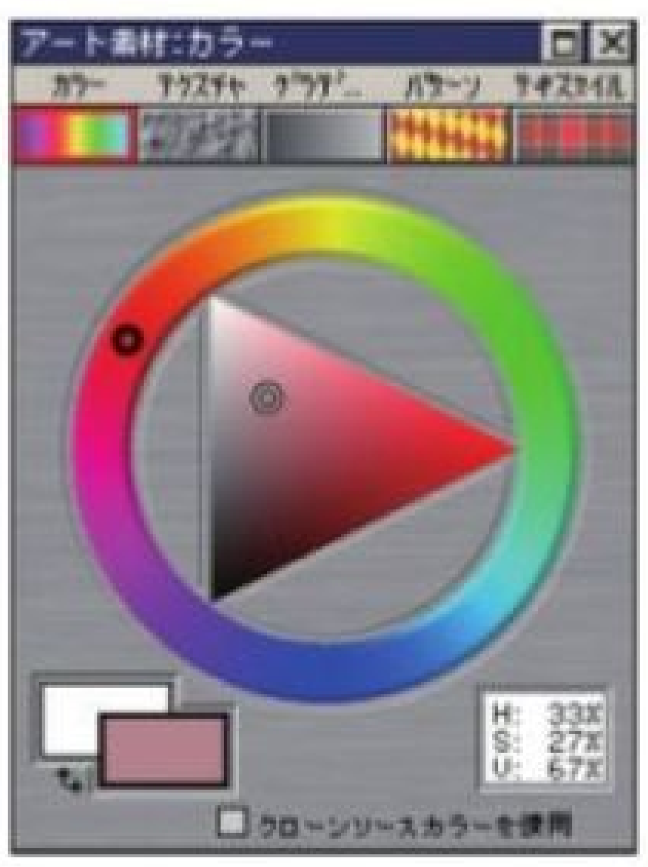



①前工程より暗めの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「46」に設定します



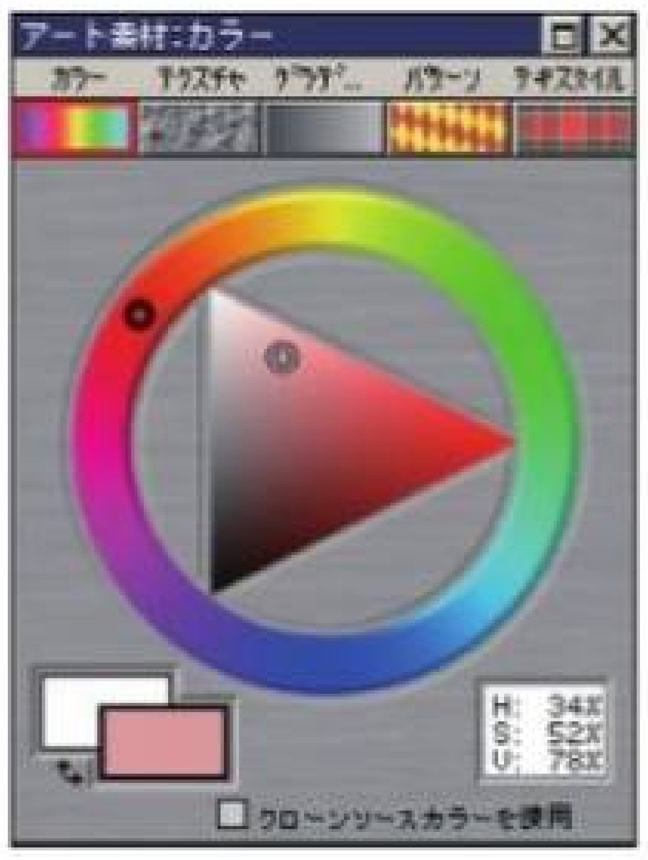



①前工程よりさらに暗めの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「8.5」に設定します






①前工程より少し明るめの肌色を選択します

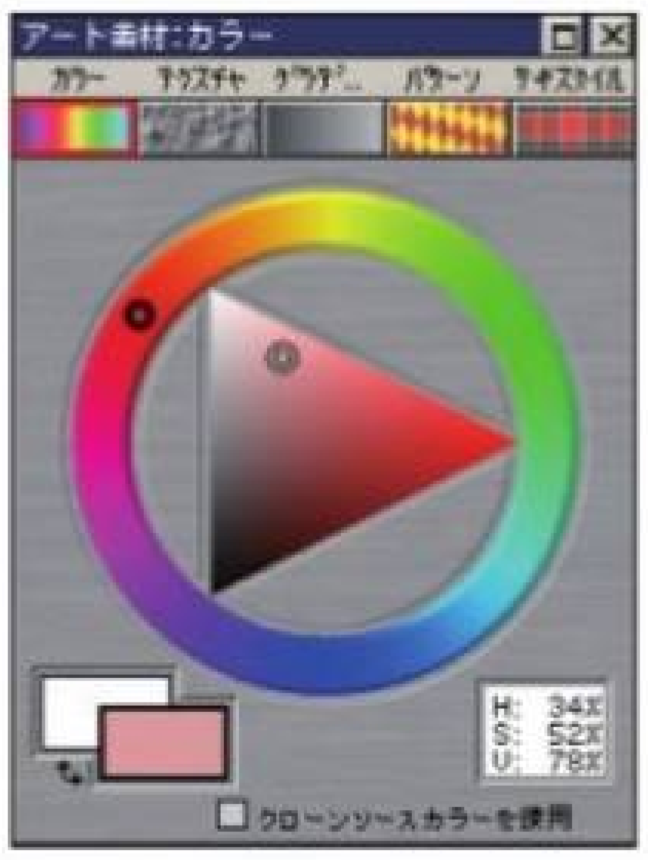



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「17.4」に設定します



↓






①同じ色をそのまま使います




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「13.4」に設定します

## 04 手や顔など肌色パーツのディテールを塗ります。




①若干暗い肌色を選択します

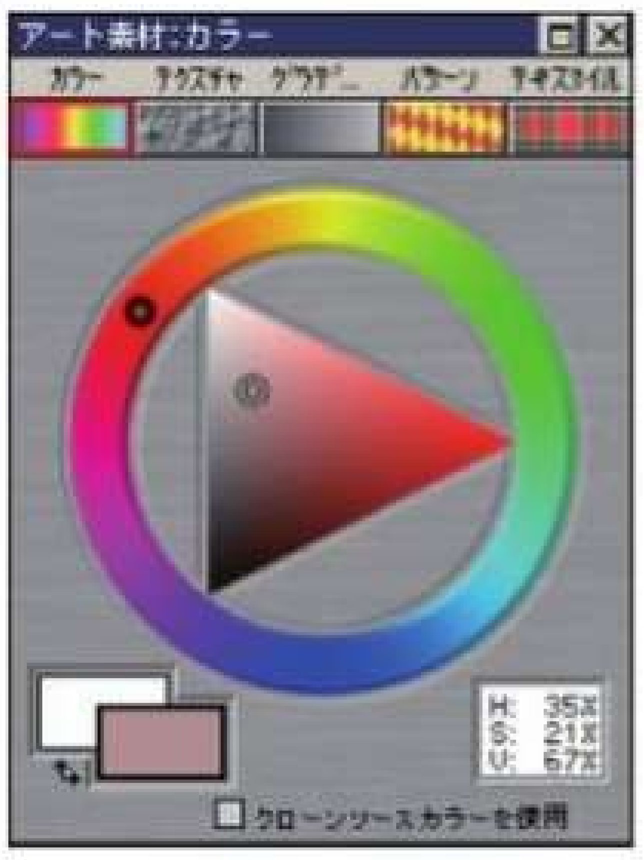



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「17.4」に設定します



↓






①若干暗い肌色を選択します





05 肌の着色はここで一度ストップします。

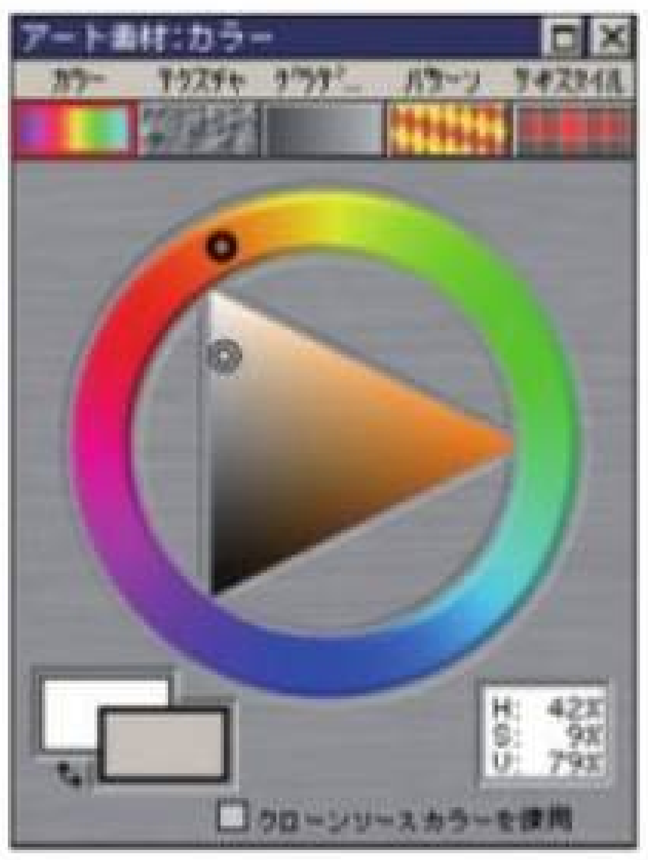


## ブラウスの着色

01 次にお洋服の白を塗ります。SAIで塗ったときと大体同じでオレンジ系のグレーを使います。







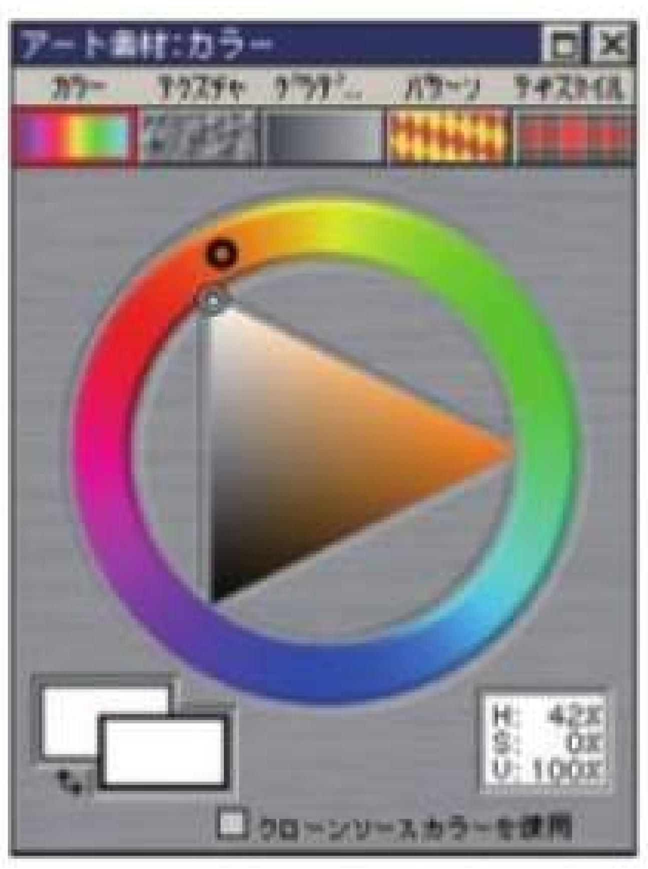

①オレンジ系のグレーを選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「19.8」に設定します

02 白を使って影とハイライトを強めます。






①ハイライトとなる白を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「5.1」に設定します

03 更に濃いグレーや白を使って影とハイライトを強めます。

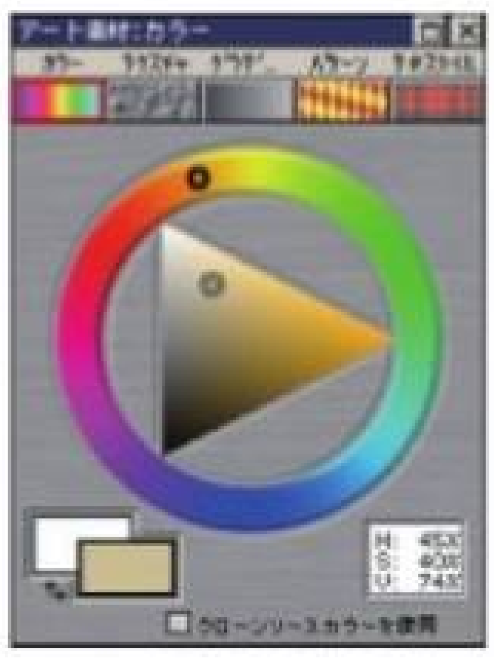


04 2人のブラウスの着色がある程度終了しました。



## 髪の着色

**01** 髪を塗ります。下地になる色から始めます。



①髪の下地の色を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「6.8」に設定します



**02** 濃い色を置いて下地との中間色でなじませます。



①髪の陰影の色を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「21.1」に設定します

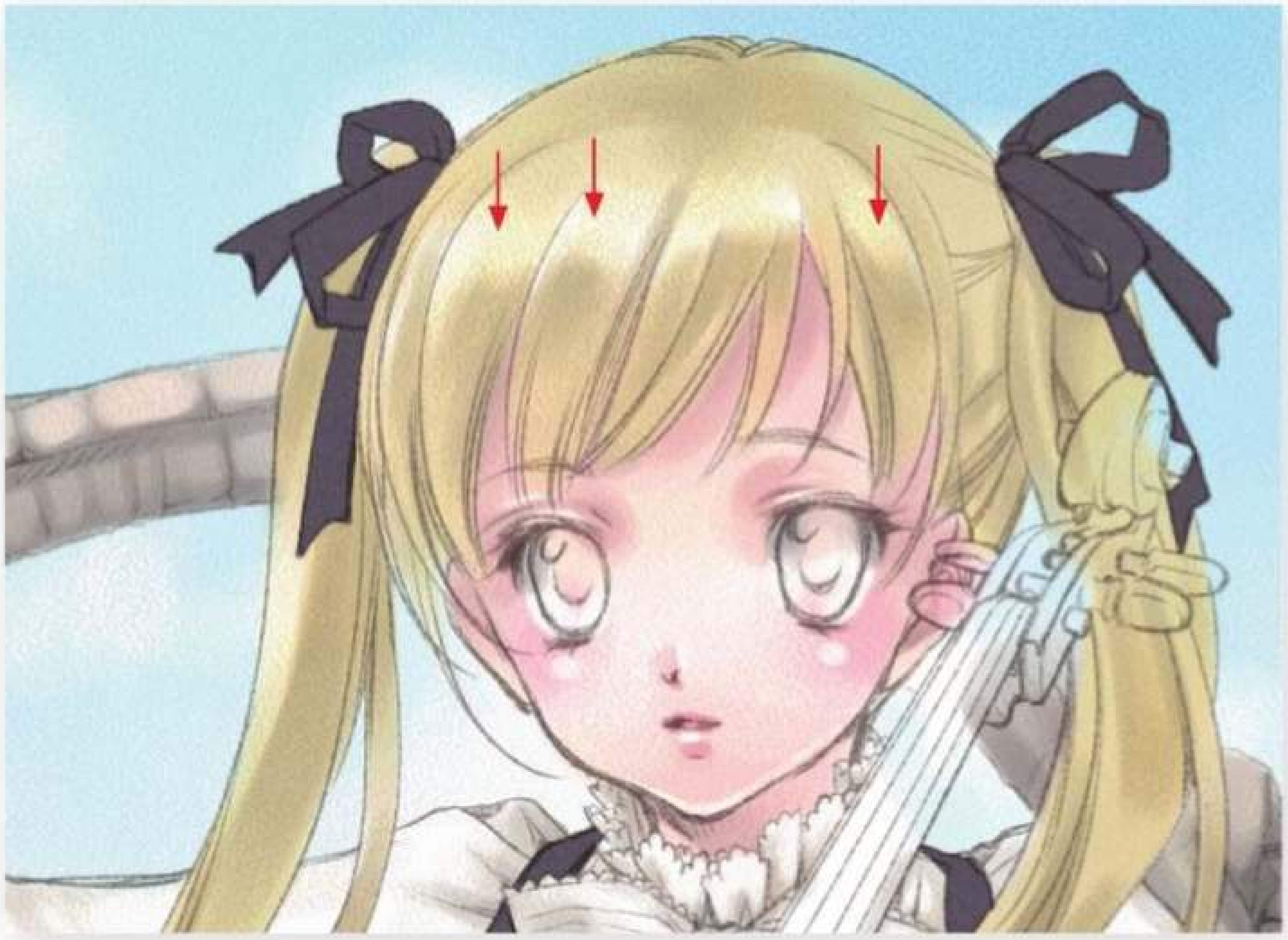




①髪のハイライトの色を選択します



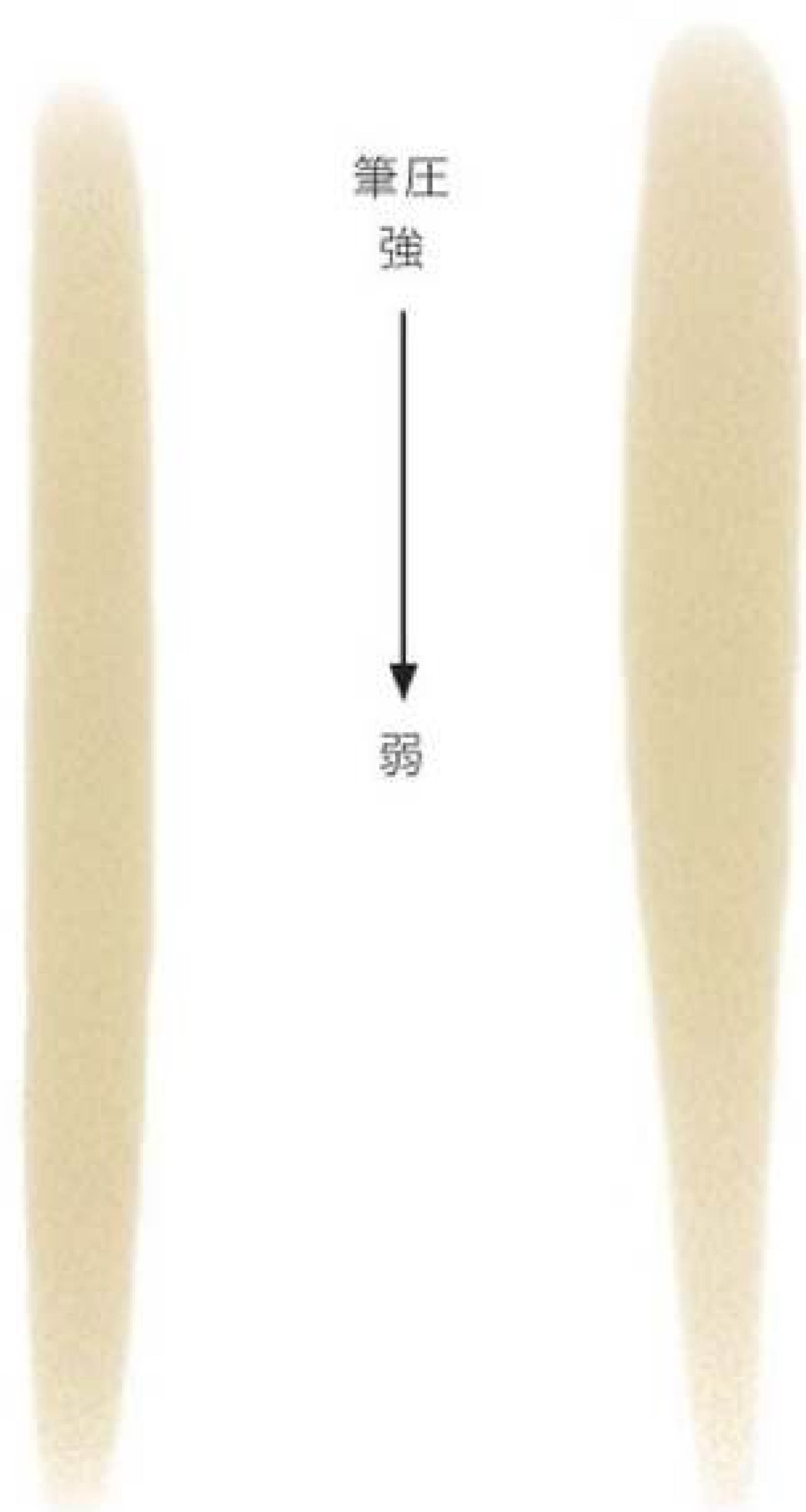
②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「18.6」に設定します



03 次に髪の毛の流れを描き込みます。ここでは「水彩薄筆」の「ブラシコントロール：サイズ」ウインドウ→「±サイズ」を設定したものを使います。この数値を上げると筆圧の高いところでは太く、低いところは細い線で描くことができます。




「±サイズ」は「ブラシコントロール」の「サイズ」の下にありま




「水彩薄筆」の標準の設定。筆圧が弱になっても線はあまり細くなりません

「±サイズ」を2.23に設定しました。筆圧が弱になるほど線は細くなります

## 04

淡い色から濃い色の順番で髪のツヤを入れていきます。ここでは「±サイズ」の設定を変更しています。




①髪のハイライト部分の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3.7」、「±サイズ」を「2.23」に設定します。「±サイズ」は以下の2工程も同様の設定です






①髪の陰影部分の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3.9」に設定します



## 05

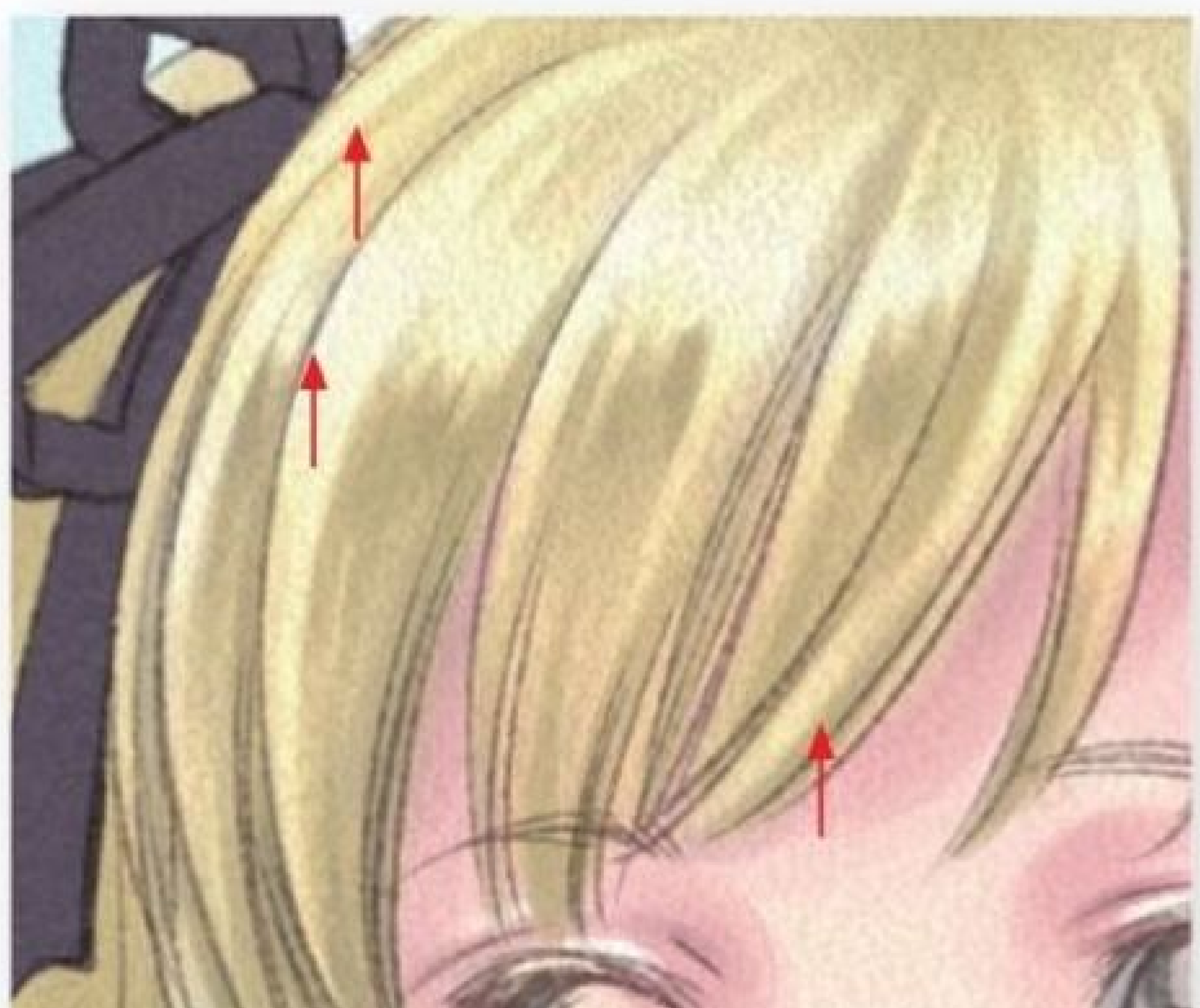
さらに濃い色と淡い色で髪にツヤを入れていきます（図はハイライトの設定です）。




①髪のハイライト部分の色を設定します



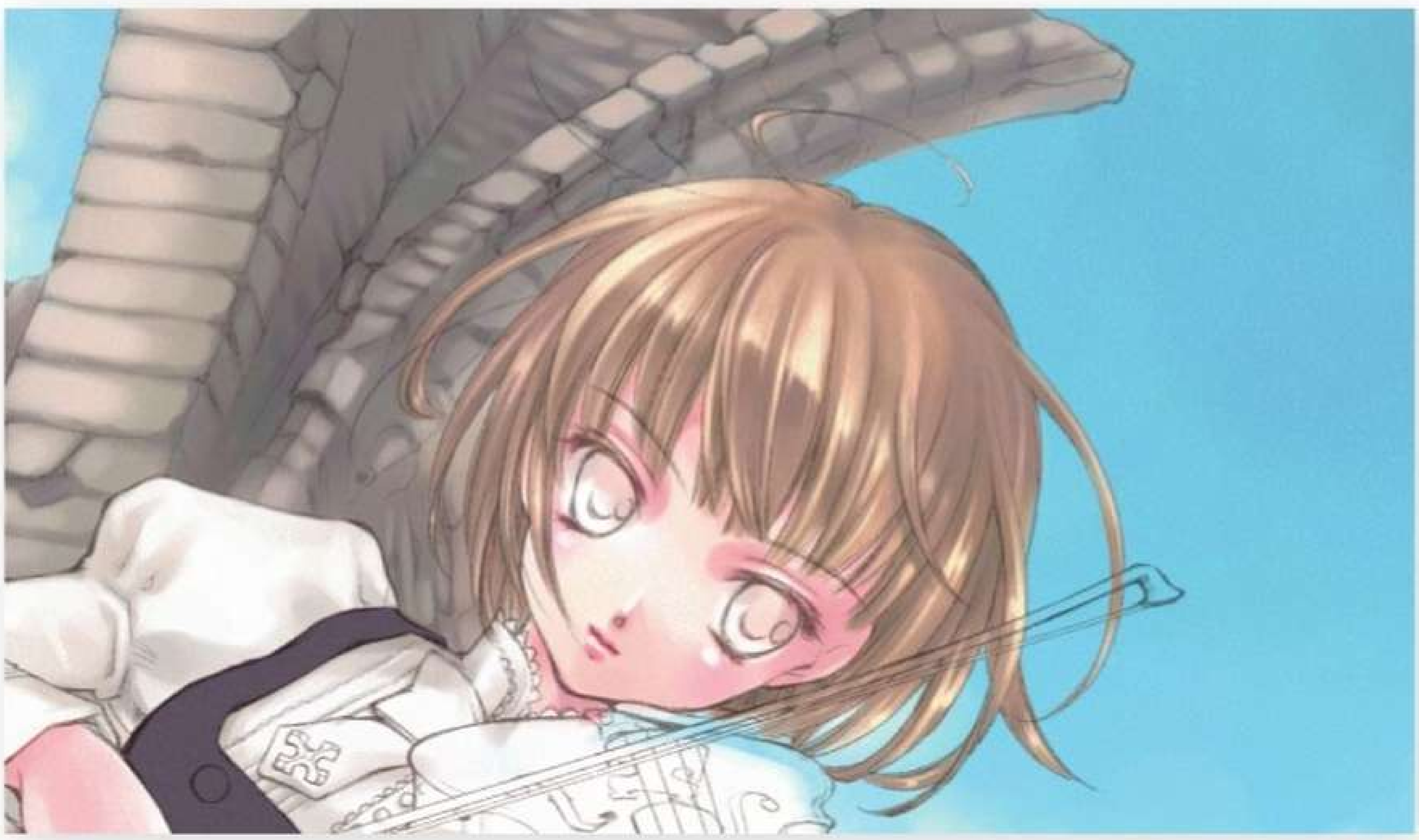

②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3.9」に設定します



06 頭頂部やツインテールの毛先などにも、髪の毛の流れに沿ってツヤを入れます。

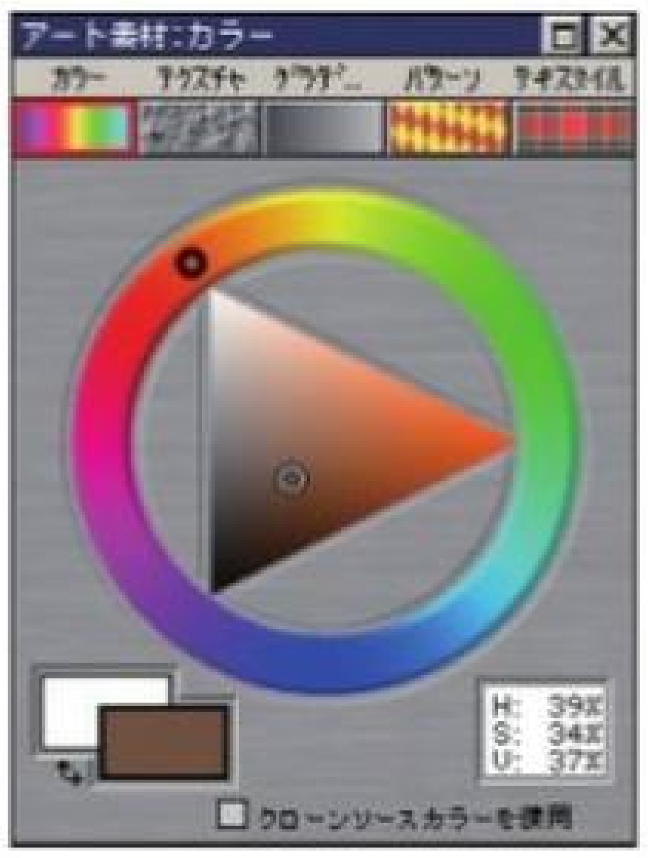


07 同様にバイオリンを持った女の子の髪も塗っていきます。塗り方は、下地、濃い色、ハイライトの順番で塗り、髪の毛の流れを描き込んでいくチェロを持った女の子と同じ方法で行いました。



## チェロの着色

01 楽器を塗ります。弦楽器特有の綺麗な木の色と輝きが出せるように、実際のチェロの写真を参考にしながら色を塗りましょう。



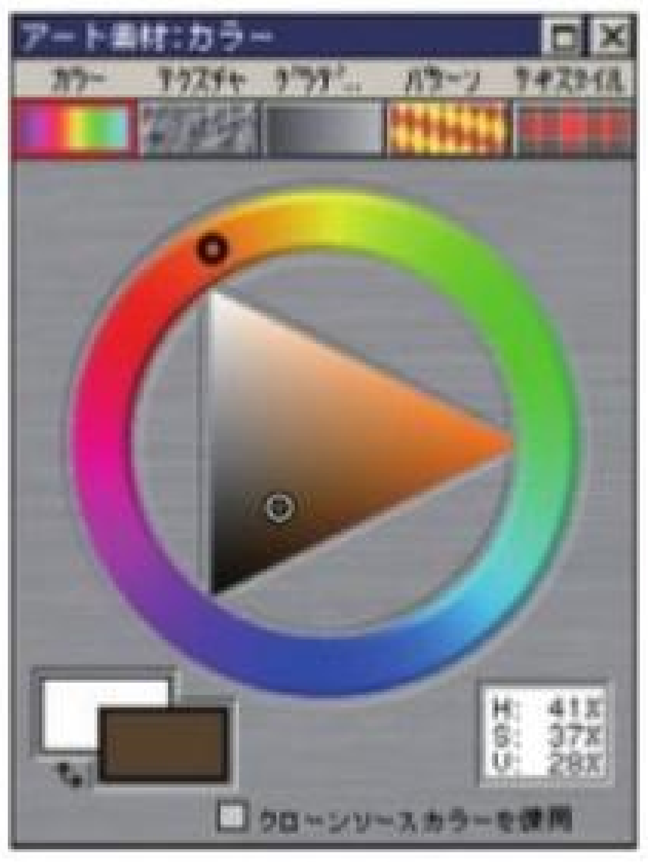

①チェロのベースの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「31.2」に設定します



↓



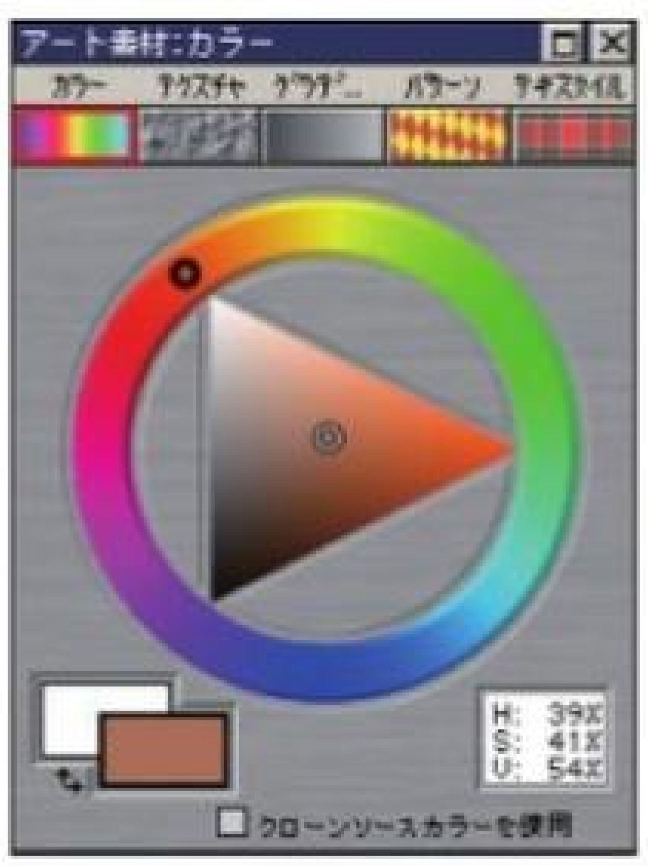

①ベースの色を少し暗くします




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「31.2」に設定します



↓

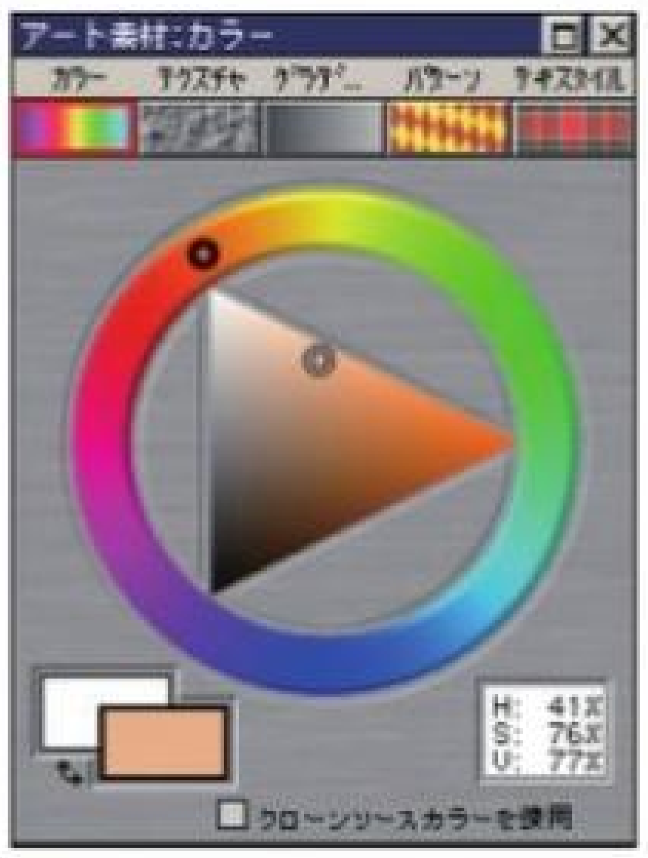



①チェロのハイライトの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「9.1」に設定します





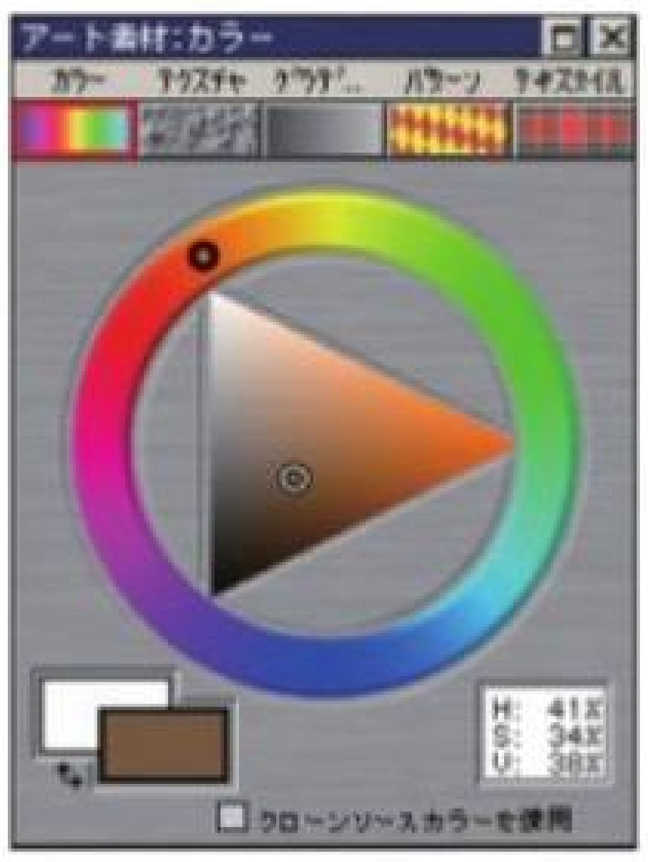

①もっとも明るいハイライトの色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「19.8」に設定します



02 本体が塗れたら指板や渦巻き、糸巻きも塗ります。細かい部品が多いので、細いブラシを使いながら丁寧に進めます。




①チェロの指板の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「22.5」に設定します



↓





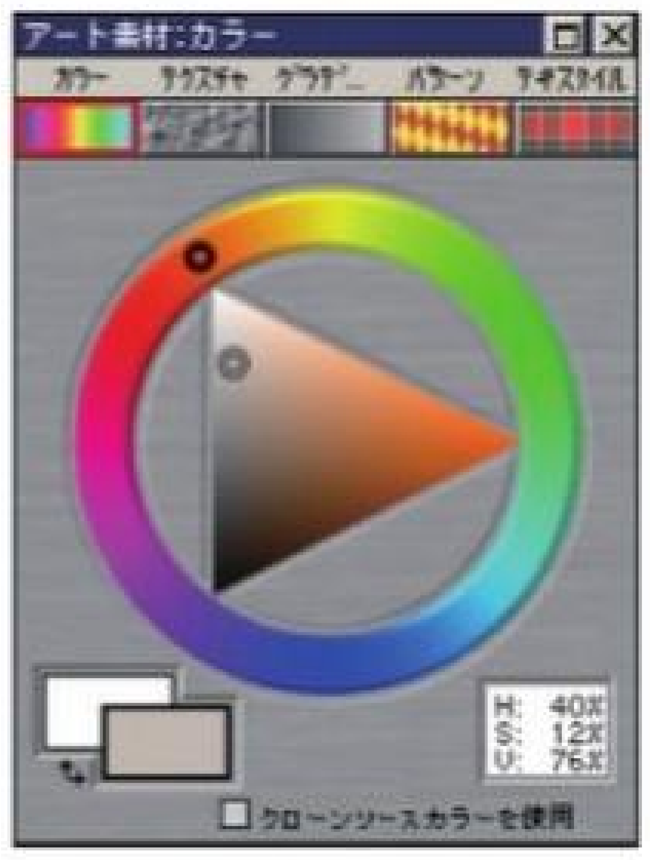

①陰影の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「18.4」に設定します

03

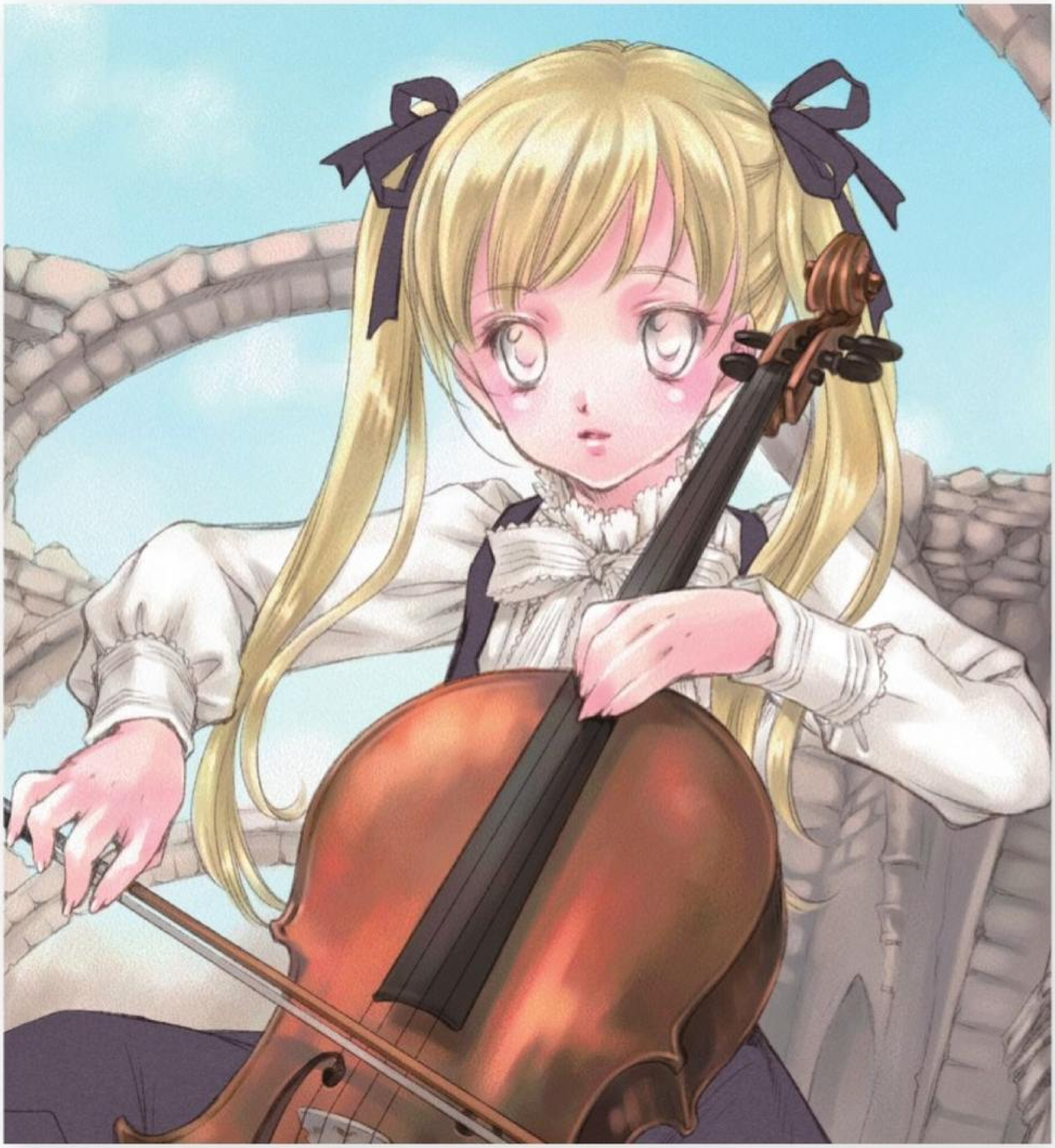
チェロの弓毛を塗り、完成です。




①弓毛の色を選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「2.0」に設定します



## ヴァイオリンの着色

01 ヴァイオリンもチェロと同様にハイライトと陰影を塗ります。




①図はヴァイオリンの陰影の色を選択した状態です




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「6.6」に設定します



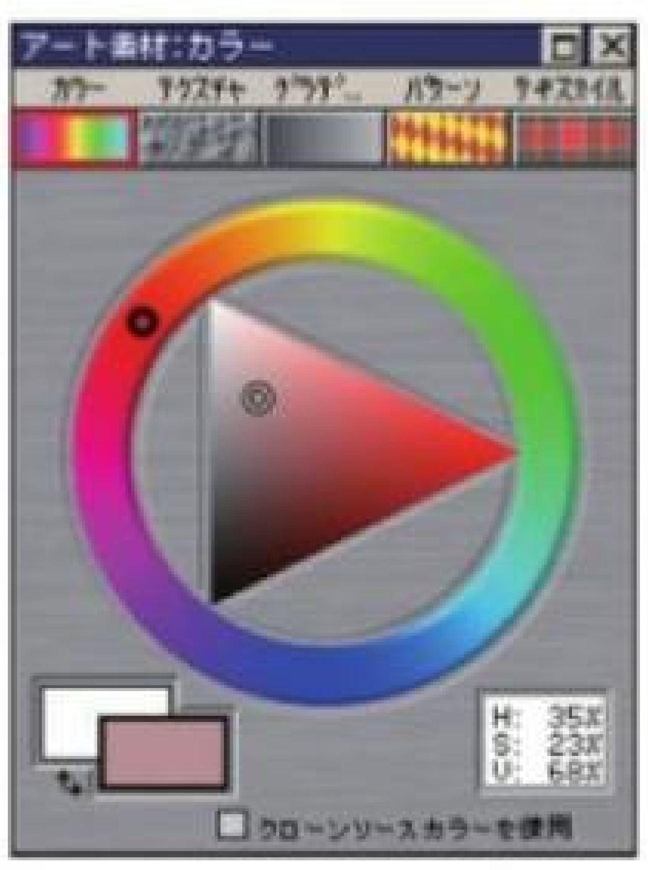
02 弦を押さえる指に塗りがかなりはみ出しているので、肌色で塗り直します。ここは楽器を塗るときにはみ出るのを見越して塗りをわざとあっさりめにしていたので、ディテールも加えていきます。



↓

03 指のはみ出しを修正し、手にも陰影をつけていきます。





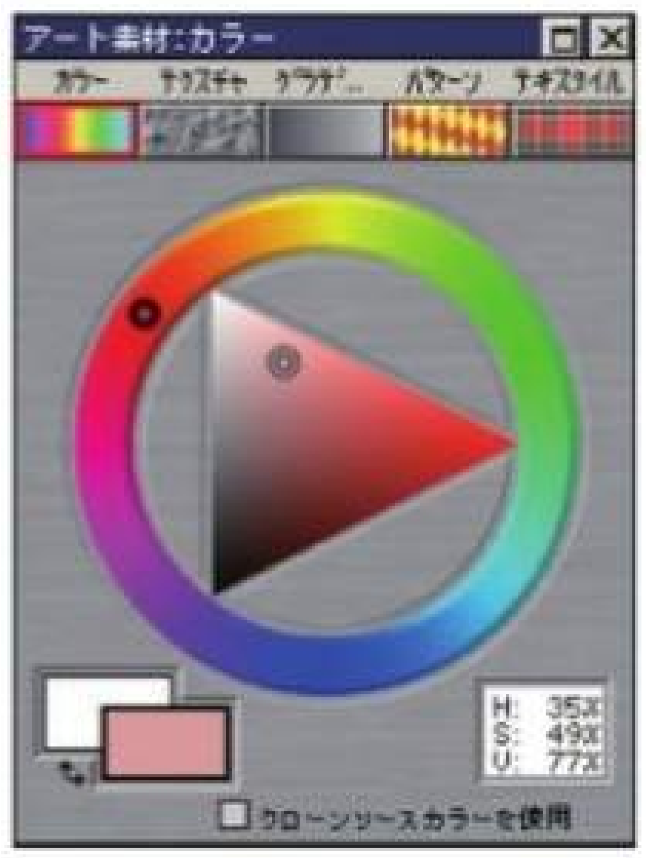

①指の肌色の選択します




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「7.5」に設定します

04

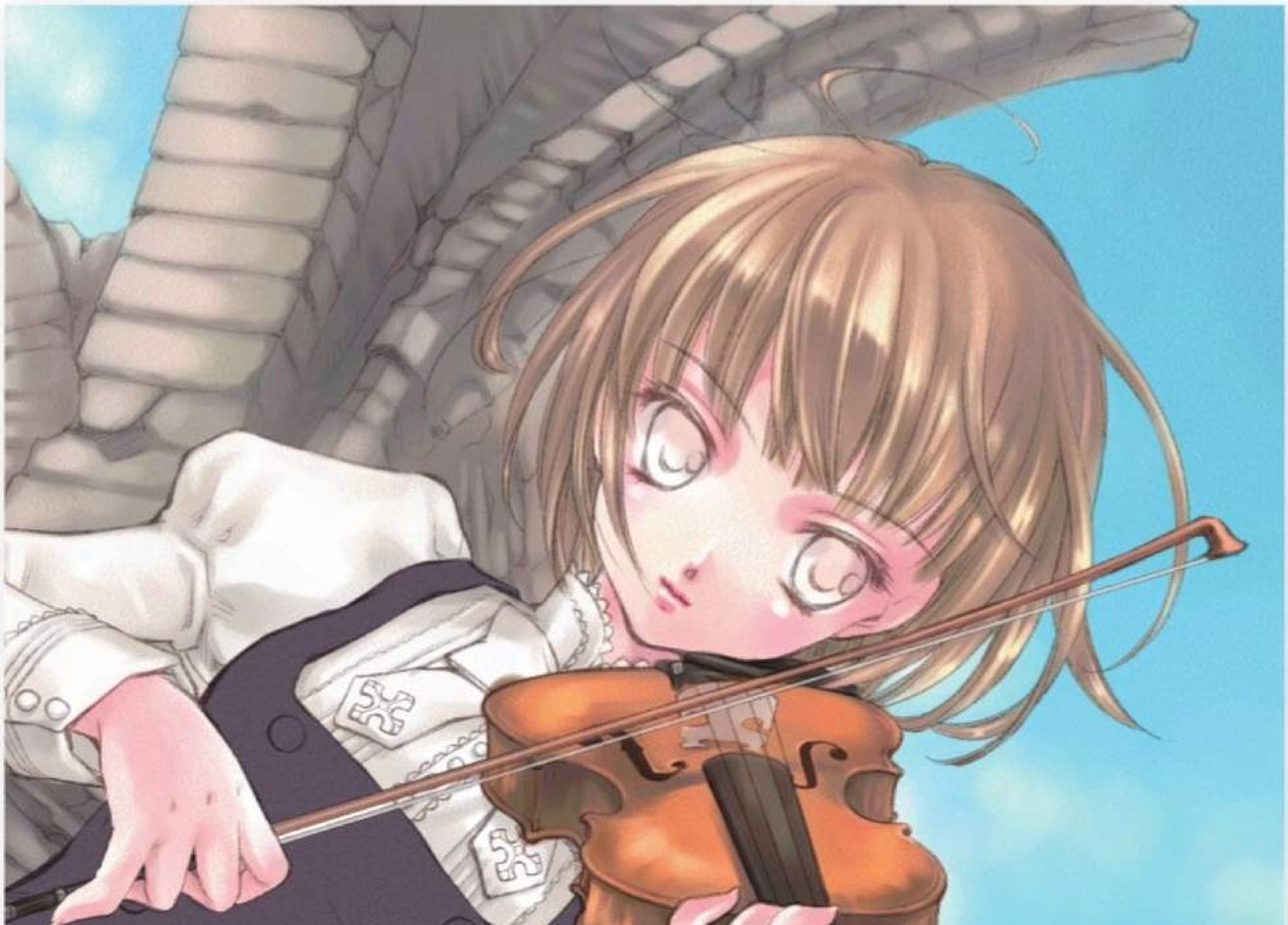
弓毛を塗り、楽器の塗りはこれでひとまず完成です。




①図はヴァイオリンの弓の先端のハイライト部分を選択した状態です




②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「11.8」に設定します



## 瞳の着色

**01** 瞳を塗ります。手順はSAIで塗ったときとほとんど変わりません。最初にブルーで全体を塗ります。



①瞳の下地になるブルーを選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「18.4」に設定します



**02** 瞳の中心の黒目部分を塗ります。



①瞳の黒を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「4.2」に設定します



**03** 細い筆で薄い青のハイライトを乗せていきます



①ハイライトとなる薄い青を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「1.6」に設定します



## 04 白でさらに明るいハイライトを入れます。



①ハイライトとなる白を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3.4」に設定します



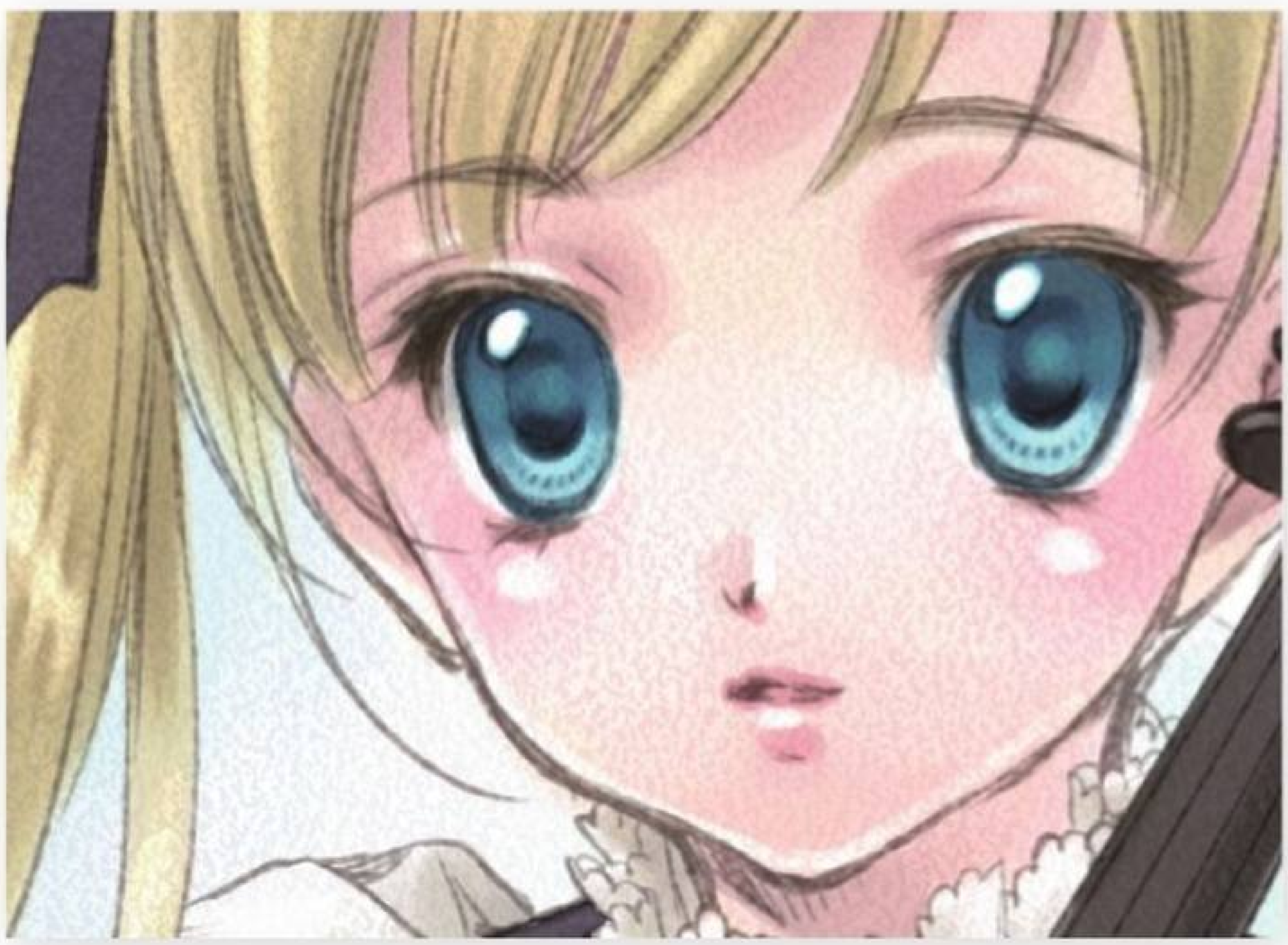
## 05 まつ毛も塗ります。ここでは髪の毛を塗るときに使った薄筆をカスタマイズしたブラシ（163ページで紹介）を使います。



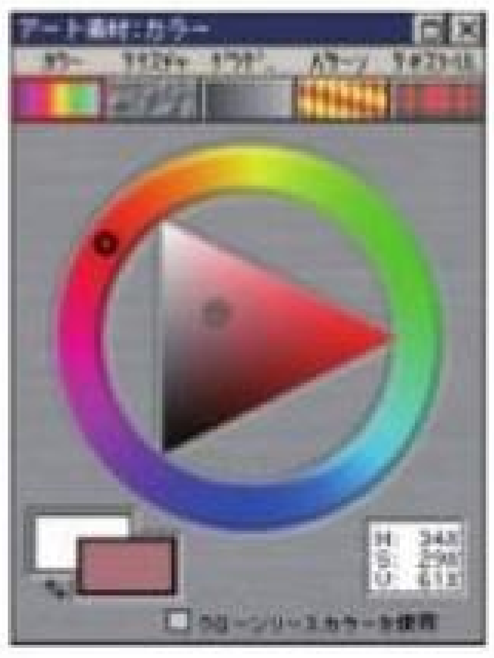
①茶色系の色を選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3」、「±サイズ」を「2.23」に設定しました。



## 06 同じブラシで顔の陰影を更に細かく入れて、仕上げます。



①肌の陰影の色を選択します



②ブラシの設定は前工程と同じです



## 07 同じようにもう一人の少女の顔のまつ毛や鼻も塗って仕上げます。



## クロスモチーフとその他の着色

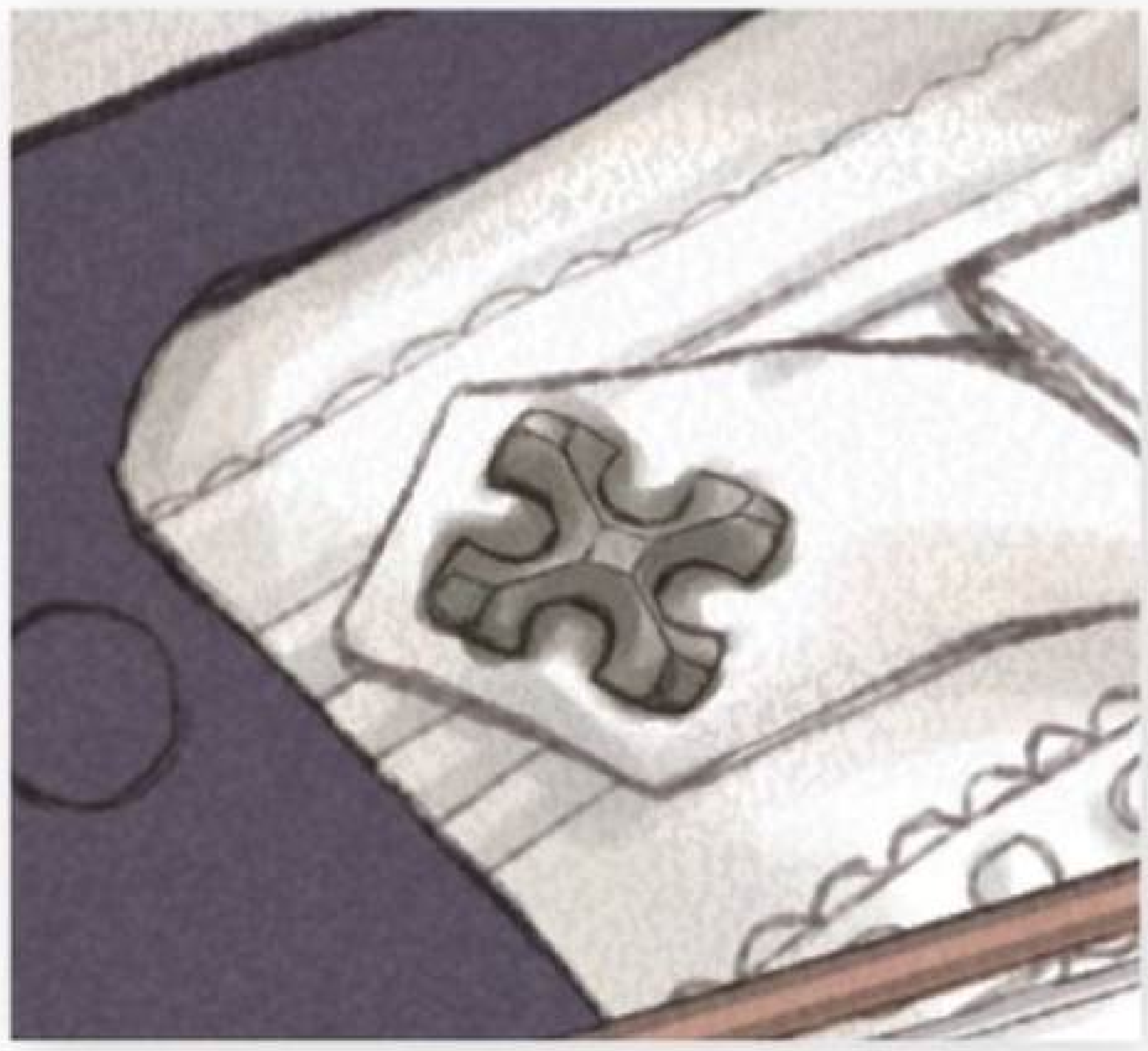
**01** 左の少女のリボンタイについているクロスモチーフを塗ります。まずグレーのベース色を置きます。



①クロスモチーフのベースとなるグレーを選択します



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3」に設定します



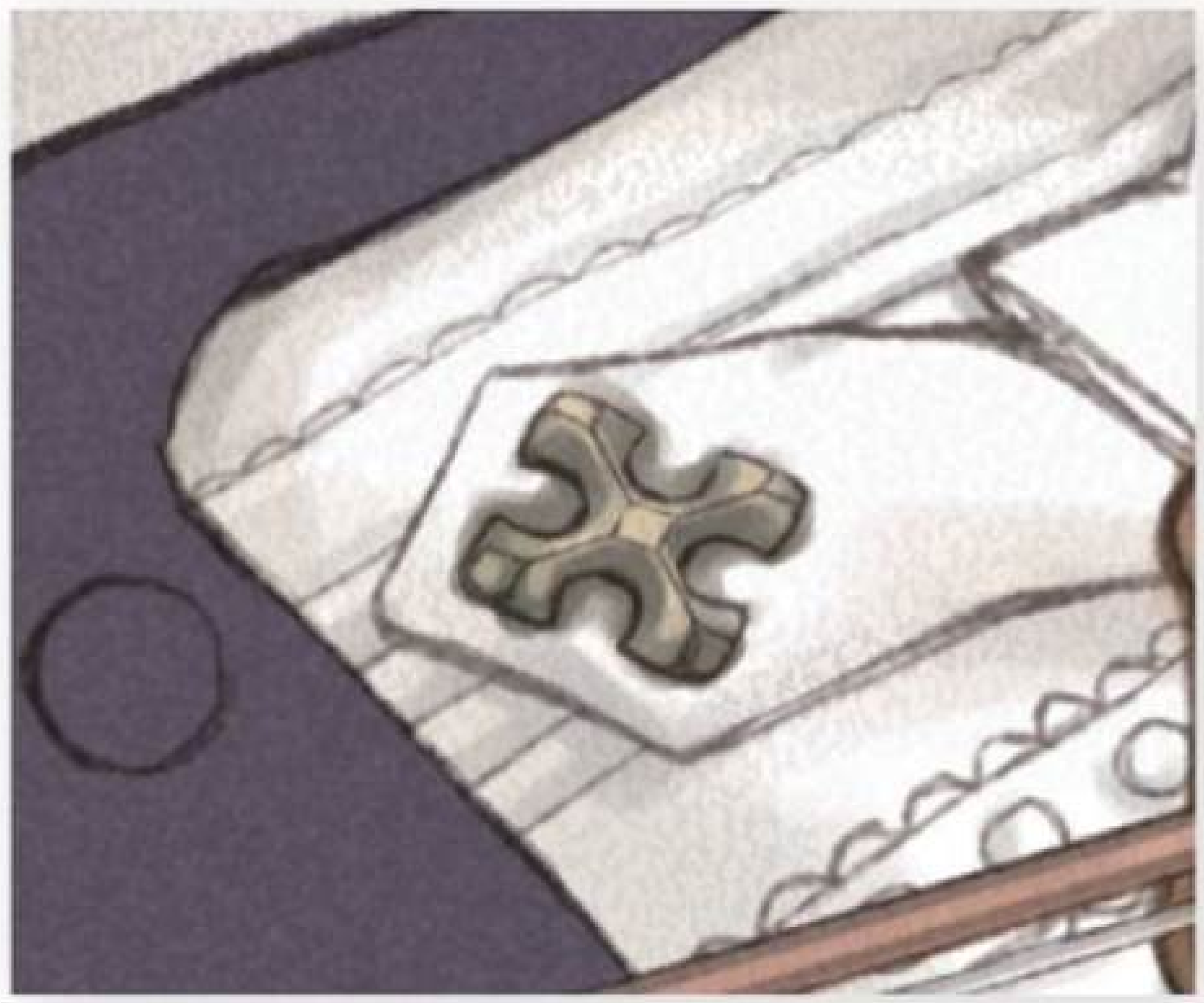
**02** 金属の質感が出るよう色を置きます。



①クロスモチーフの金属の色を選択します



②そのまま「ブラシコントロール」の「サイズ」を「3」を使用します



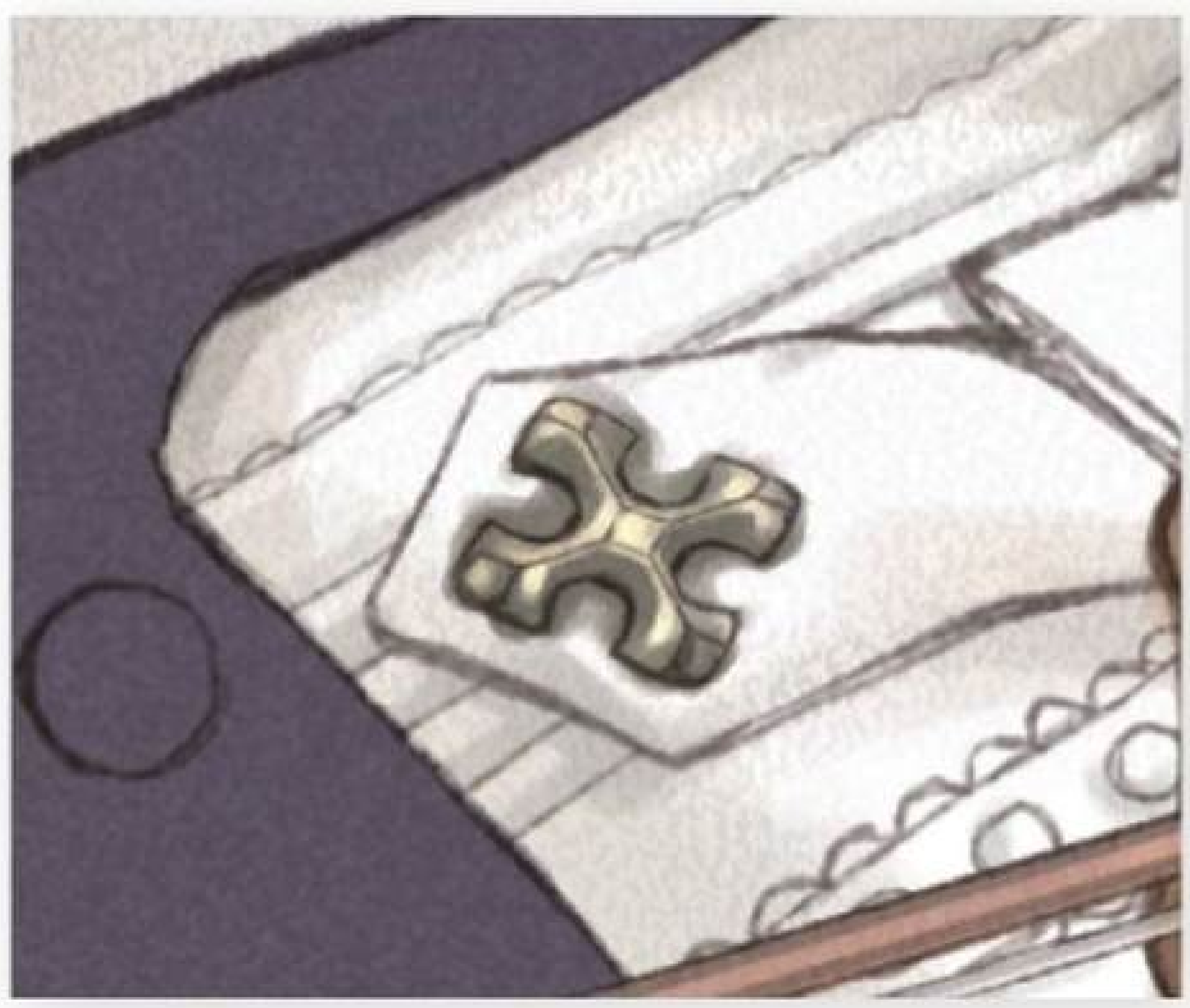
**03** 細い筆で薄い黄色のハイライトを乗せていきます



①クロスモチーフのハイライトの色を選択します



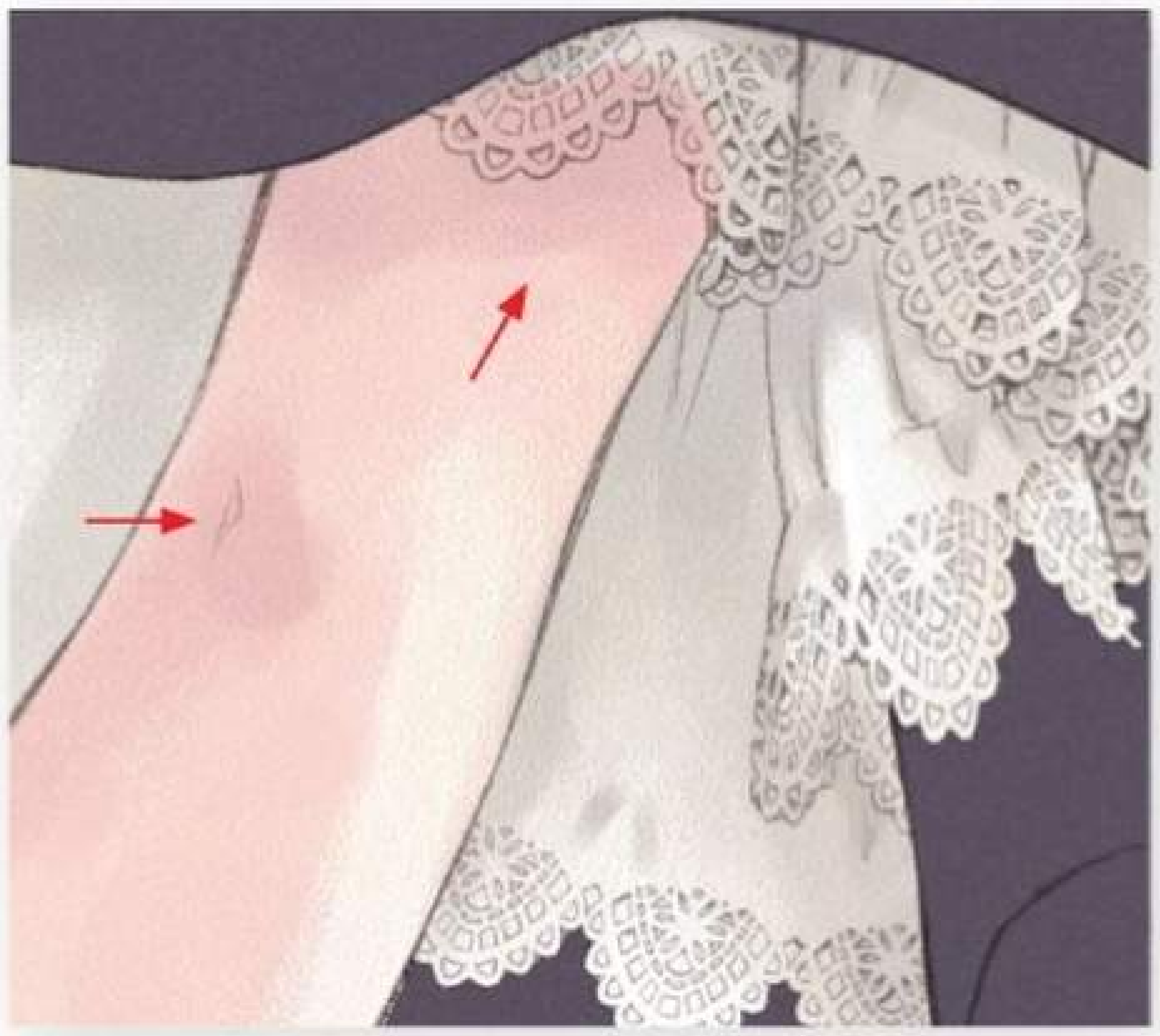
②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「1.9」に設定します



04 もう片方も同様に塗ります。



05 左の少女の脚を肌色に塗り、陰影とハイライトを入れます。





①肌色を選択します。図は肌色の陰影側の色を選択した状態です



②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「40.4」に設定します

06 レースが一部肌色になってしまったので上からもう一度元の色に塗り直します。レースの細かい模様の部分はSAIで作業するので、そのままで構いません。





①レースのグレー系の色を選択します

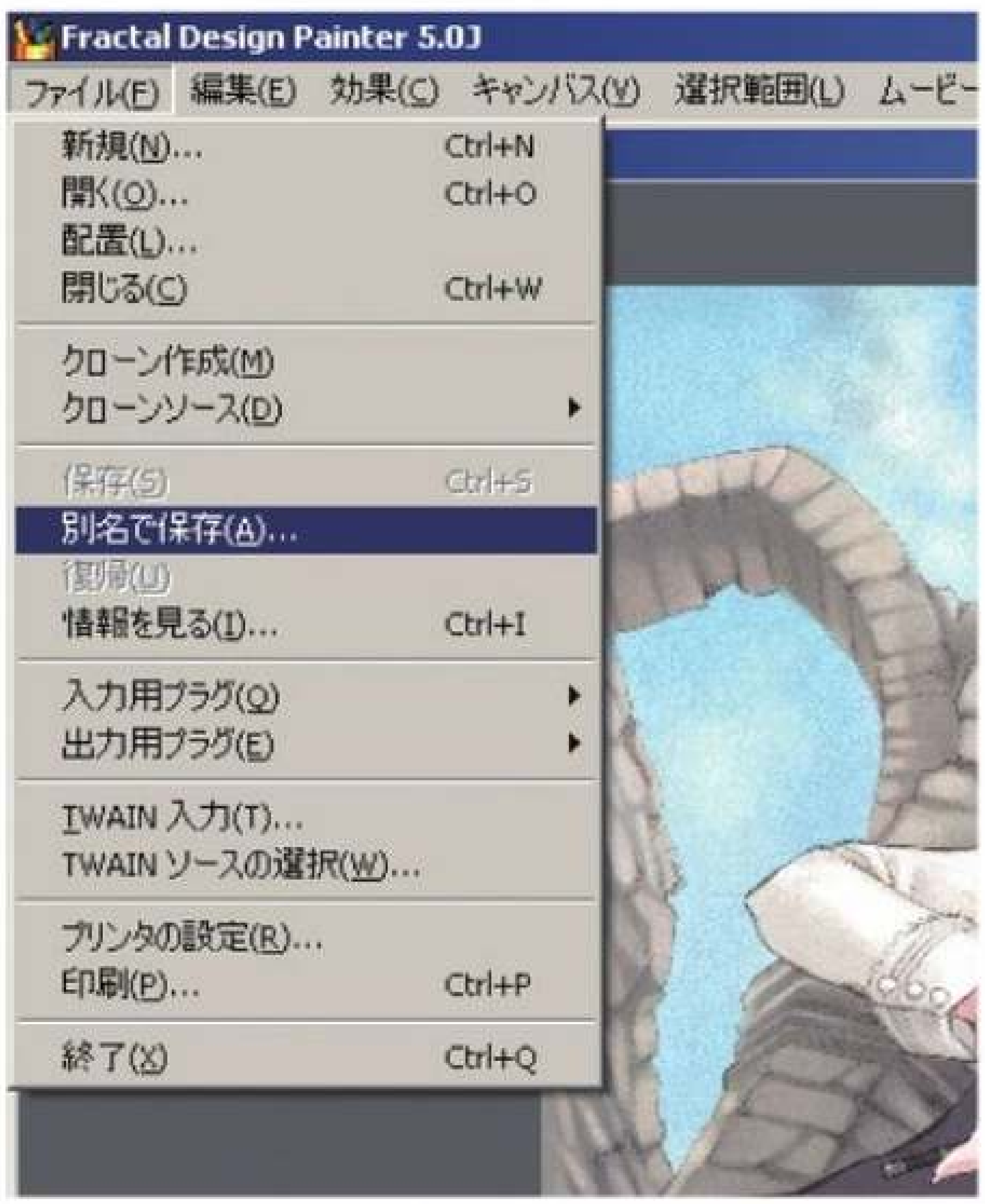


②「ブラシコントロール」の「サイズ」を「7.5」に設定します

07 これでPainterでの作業は終了です。



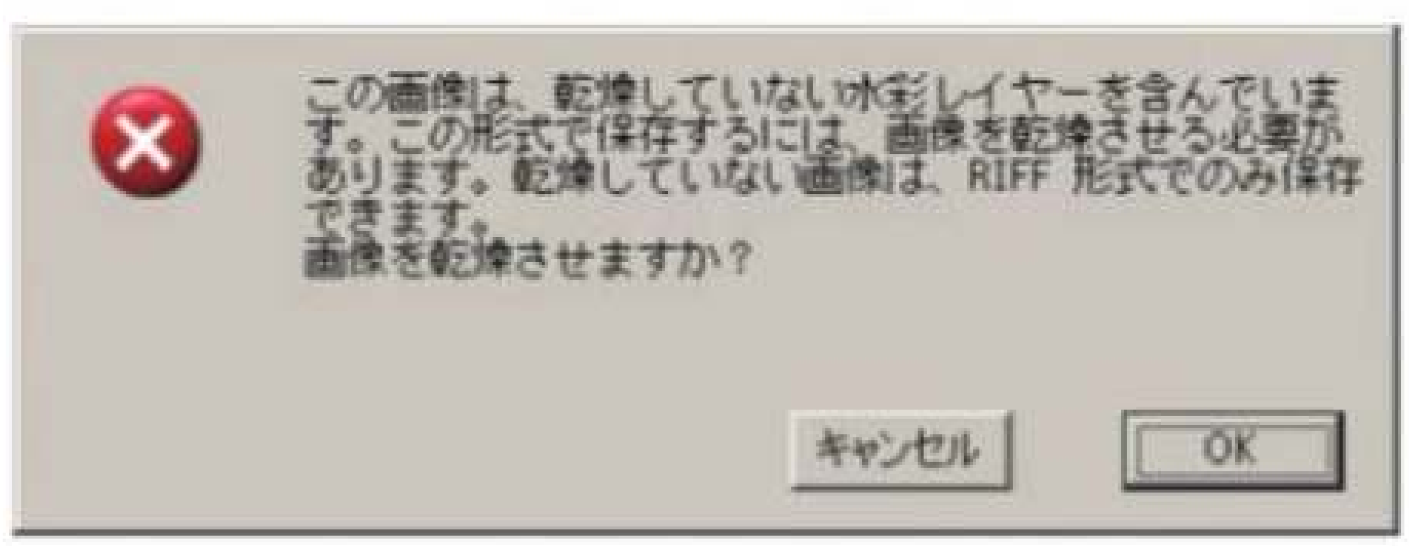
08 一度上書き保存をした後で、別名保存でPSD形式に保存し直します。ここで水彩ペイントは乾燥されます。




①「ファイル」メニューの「別名で保存」を選択します




②「ファイルの種類」はPSD 形式を選択し保存します




③「画像を乾燥させますか？」というダイアログが現れるので、「OK」を選択します

## ドレスの色を変更

01 SAIを起動しPSD形式で保存したファイルを開きます。



02 画面の色味がなんとなく単調で淋しい気がしたので、洋服の色を変えることにしました。「投げ縄」ツールでそれぞれ洋服の部分を囲み色を変更します。




①「色相」は「+12」、「彩度」は「+48」、「明度」は「+12」に設定します

→






②「色相」は「-74」、「彩度」は「+80、」「明度」は「+26」に設定します

→



03 レイヤーの質感を「水彩2」に変更します。塗り忘れ部分やエッジがあまり綺麗でないところを塗り足し、修正します。



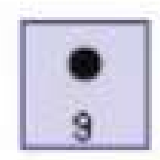

①用紙質感を「水彩2」、「倍率」を「61%」、「強さ」を「20」に設定します



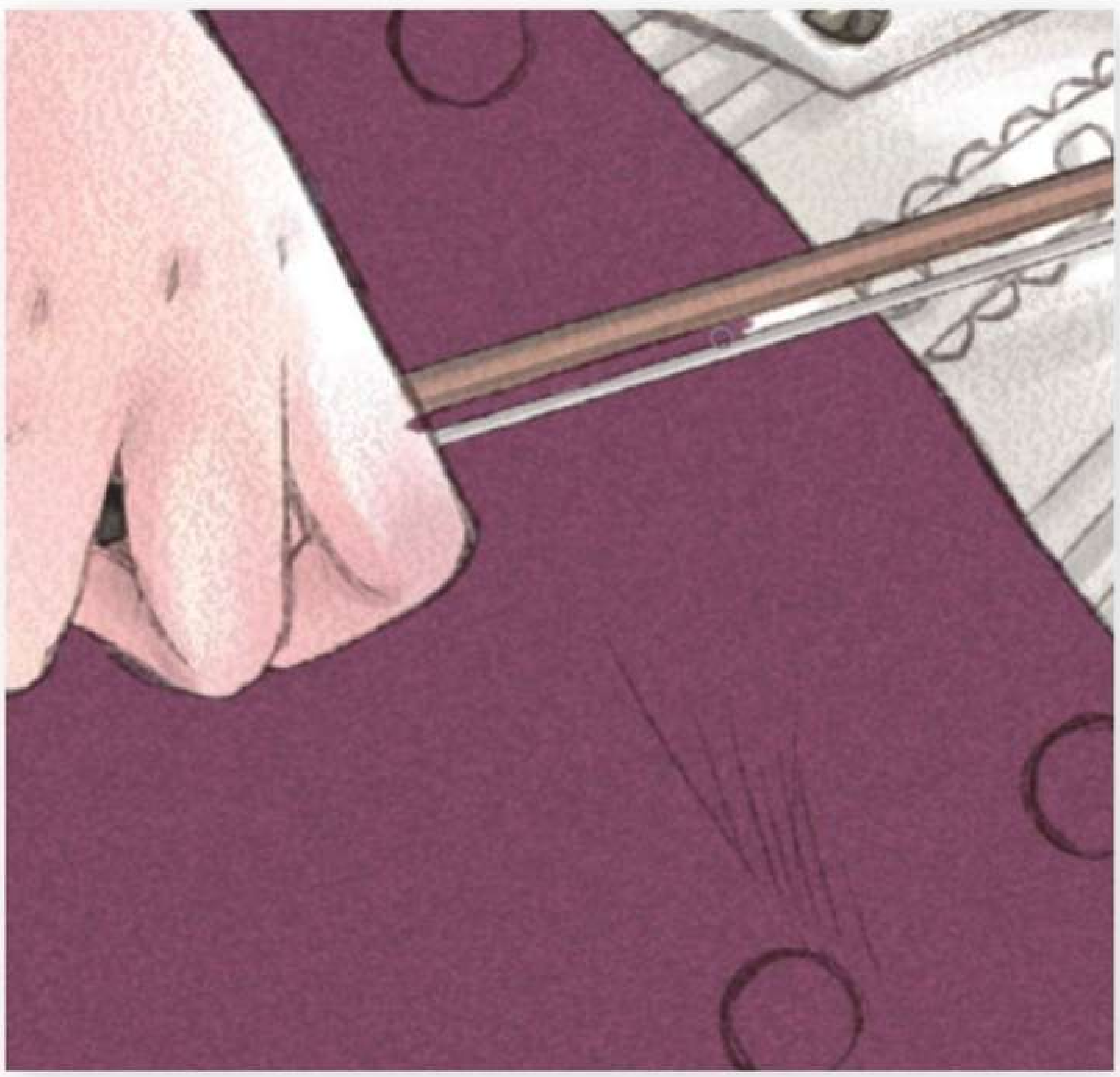
②ドレスの色を選択します




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「9」を選択



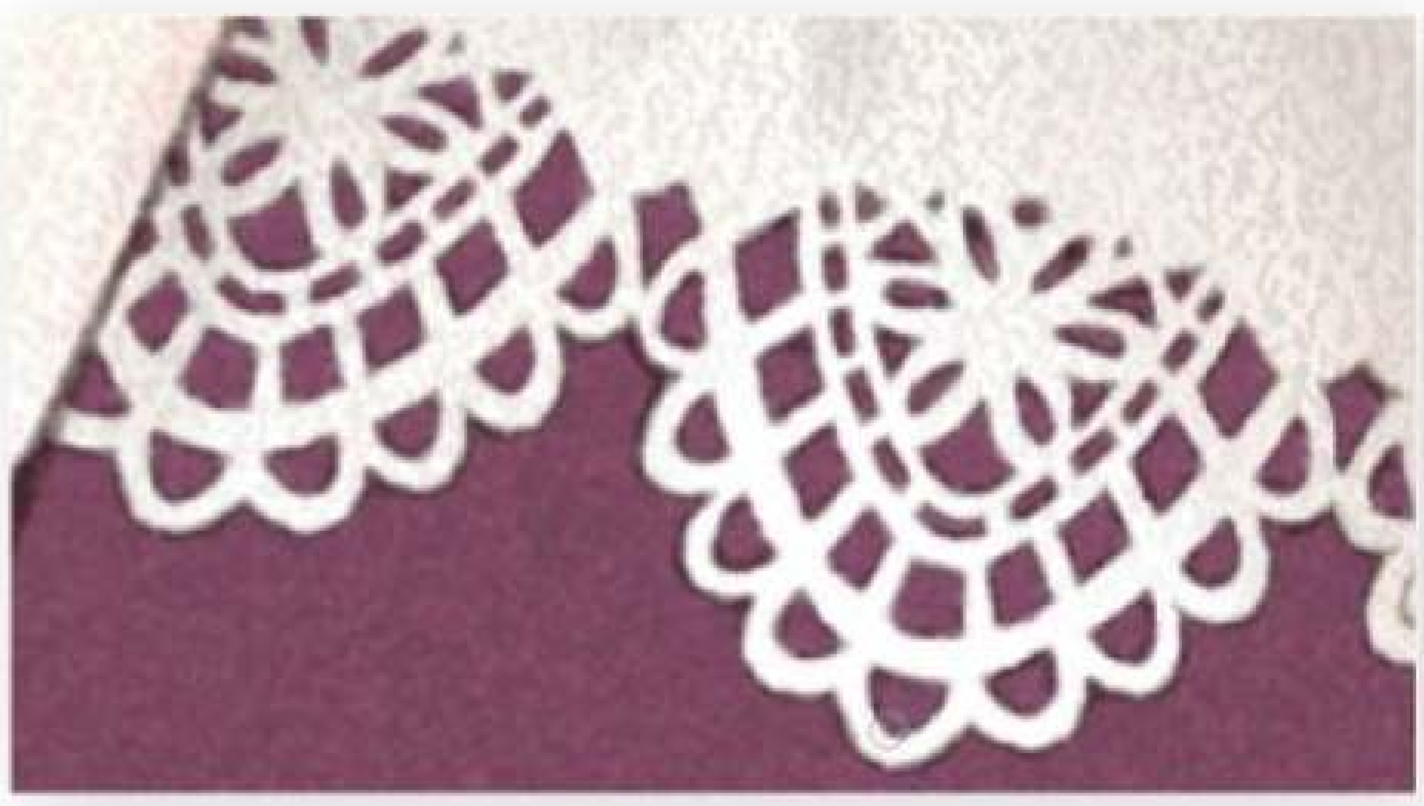
③色の塗り忘れの部分を着色していきます

## レース模様の着色

01 ペチコートのレース模様を描き込みます。「鉛筆・紙」ツールと細かいブラシサイズ、同じ色で丁寧に塗っていきます。





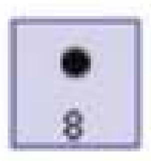




選択したドレスの色をそのまま使います




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「8」を選択

02 赤い色が入っていないところは下にスカート以外の色がくるべきところなので、色は入れていません。ここは後から作業します。



## ドレスや髪にハイライトと陰影の追加

01 ドレスに影とハイライトを入れていきます。その準備として、レイヤーオプションの「不透明度保護」にチェックを入れます。




「ドレス」レイヤーを選択して「不透明度保護」にチェックを入れます

02 Chapter.02の86ページ「ジャケットに陰影を追加」で紹介した手法と同じように、「鉛筆・紙」ツールで大まかに色を置いて、「水彩」ツールでなじませていきます。



①「鉛筆・紙」ツールで大まかに色を置いていきます



②「水彩」ツールでなじませていきます

03

色味が少し浅く見えるので、変更します。「投げ縄」ツールで該当箇所を選択し色相・彩度の変更で赤から濃いワインレッドに変えます。




「色相」は「-9」、「彩度」は「-8」、「明度」は「-33」に設定します



04

色彩変更後にもう少し陰影をつけ、右の女の子の服とリボンも同様に塗ります。



05 新しくレイヤーを作り、左の女の子がつけているリボンとボタンの色を塗ります。




新規レイヤーを作成し、名称を「リボンタイ＆ボタン」に変更します。用紙質感を「水彩2」に設定します



06 更に新規で作ったレイヤーに、レースの模様を描き込みます。レースの模様でできる影を細かく描き入れていきます。



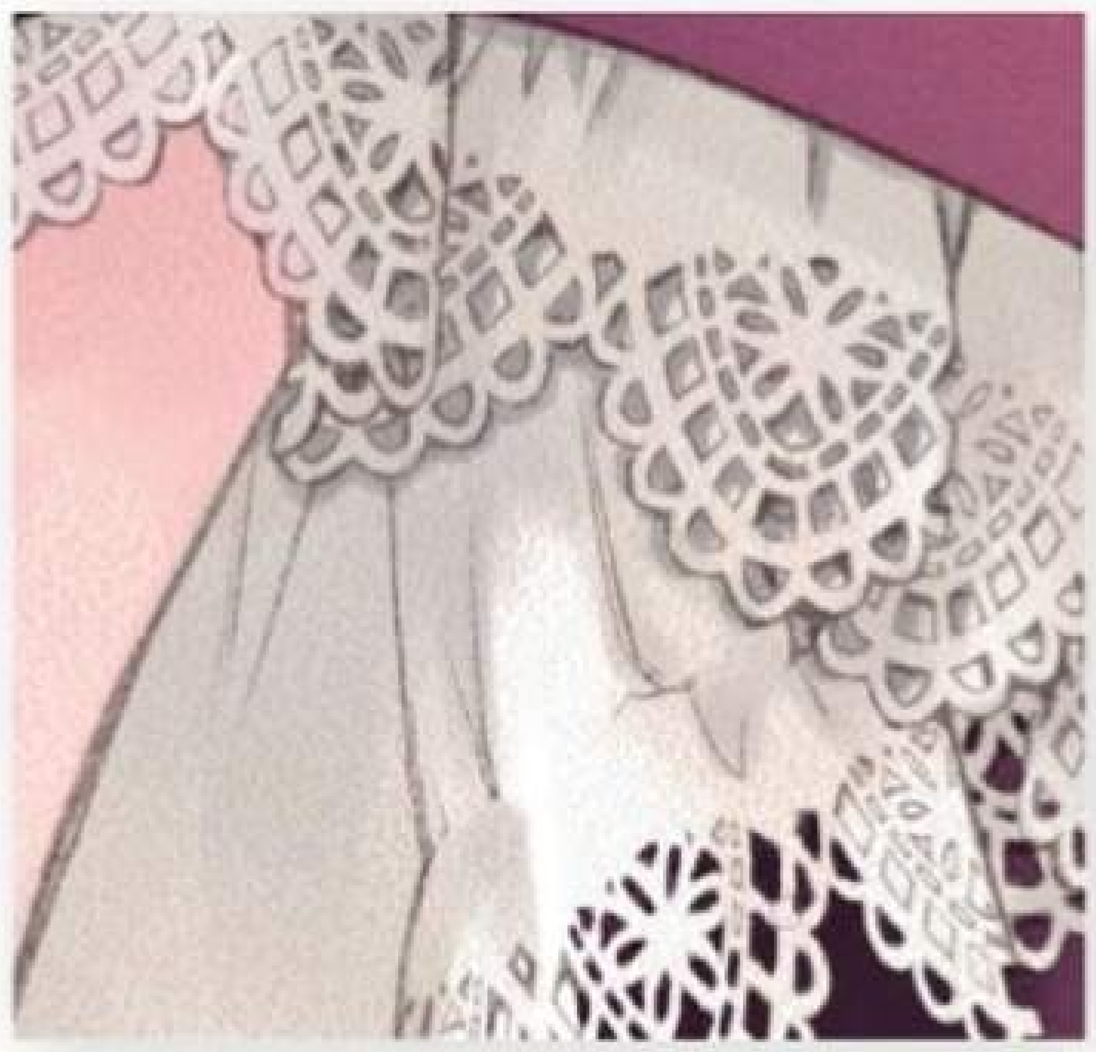
レース模様の影の色を選択します



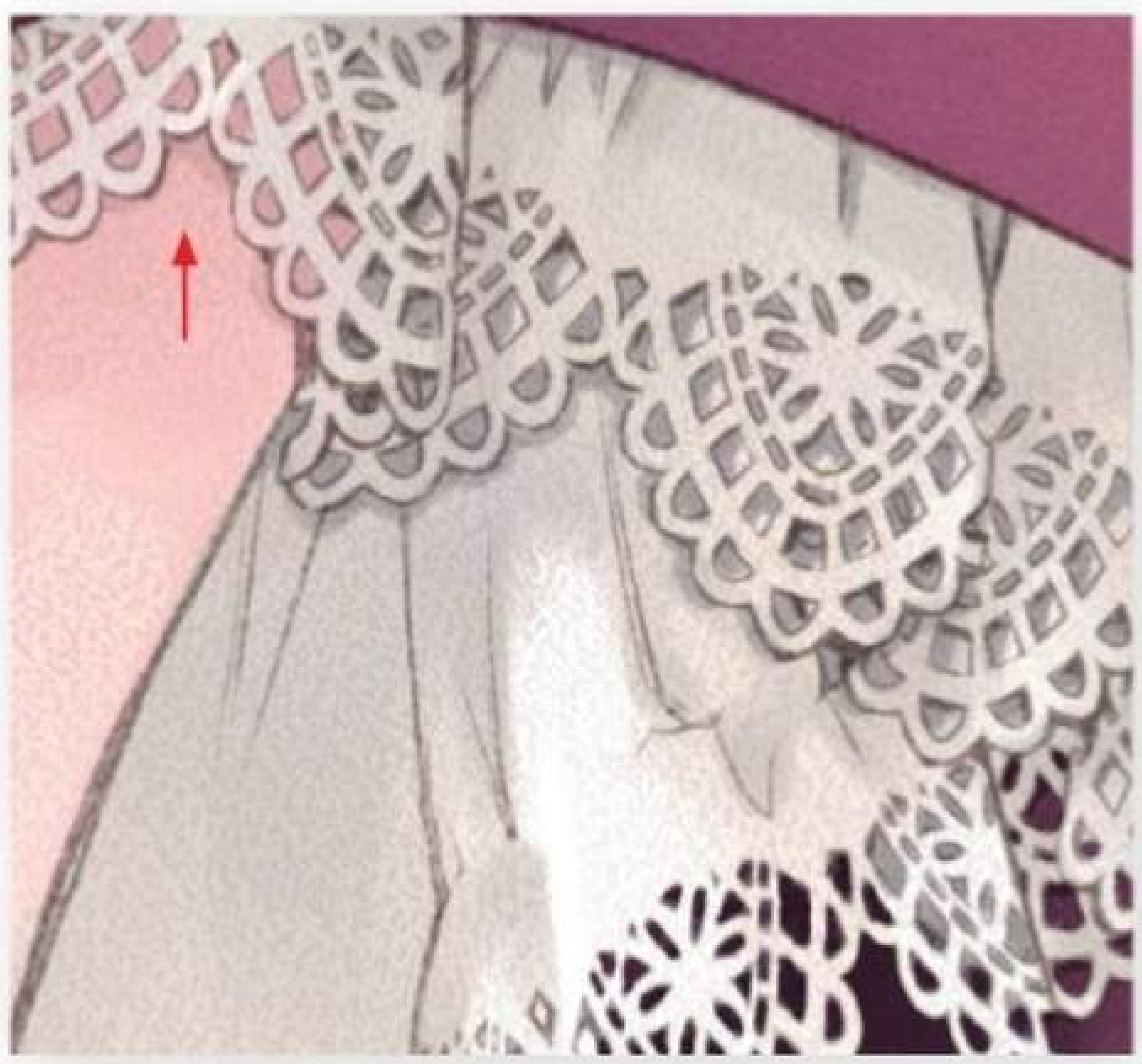

「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「14」を選択



↓

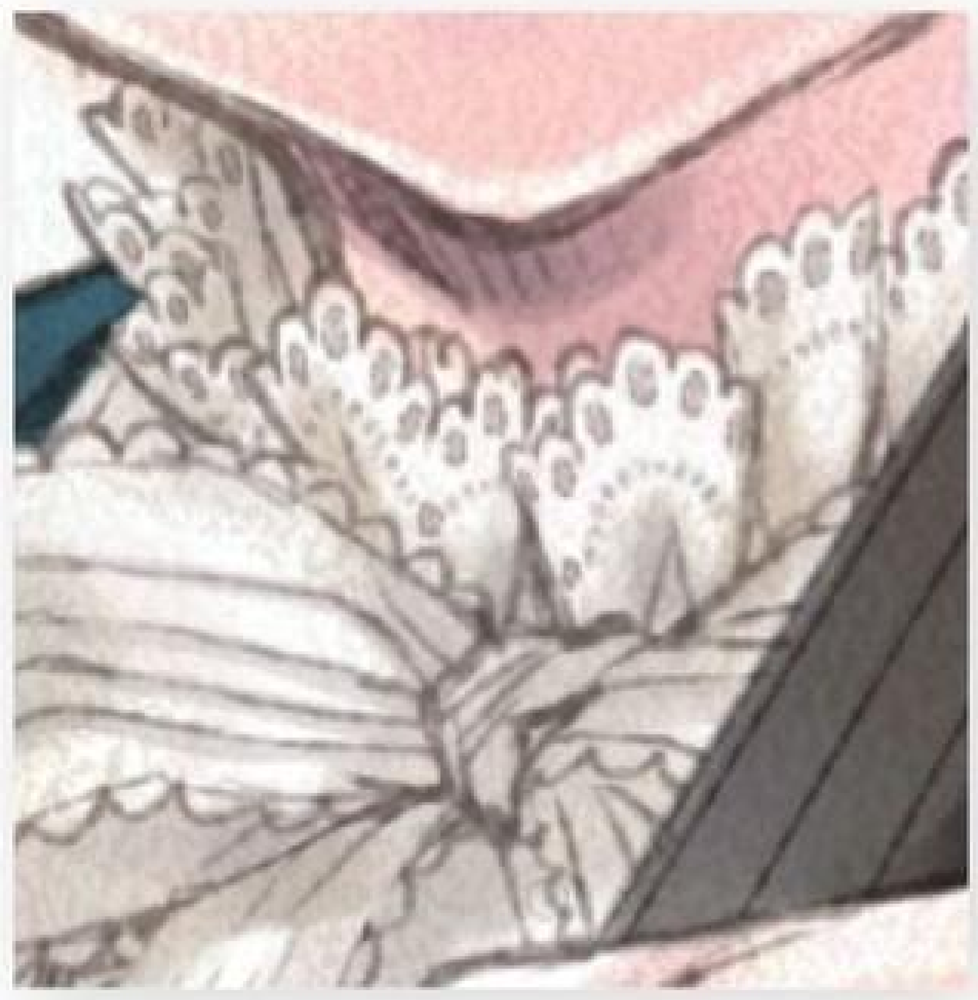


07

Chapter.02の113ページ「レースの着色」で紹介した手法と同じように、右の女の子のブラウスについた襟のレースとカフスのレース模様を描き込みます。




新規レイヤーを作成し、名称を「襟-レース模様」に変更します。用紙質感を「水彩2」、画材効果を「水彩境界」に設定します





08

瞳の色に輝くような変化をつけたいので、合成モードの「発光」を設定した新規レイヤーを作成し、名称を変更します。「エアブラシ」ツールで明るめの色を塗り、瞳の色に変化を付けます。




新規レイヤーを作成し、名称を「瞳-色追加」に変更します。合成モードを「発光」に設定します





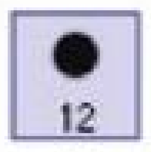
白っぽい光沢感が全体的に追加されました

09

新規レイヤー「髪-線」レイヤーを作成し、髪の毛の線を描き足します。特に左の少女は風に髪がなびいているように、動きを出して表現します。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「12」を選択




新規レイヤーを作成し、名称を「髪-線」に変更します。用紙質感を「水彩2」に設定します



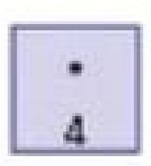


10

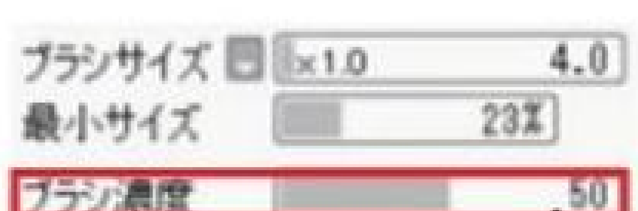
「鉛筆・紙」ツールを使って、先ほどと同じ「髪-線」レイヤーにヴァイオリンの弦を描き込みます。ブラシサイズは小さく、ブラシ濃度もここでは50%に下げて使います。




「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「4」を選択




ブラシ濃度を「50%」に設定します



11 ヴァイオリンと同様に「鉛筆・紙」ツールを使って、「髪-線」レイヤーにチェロの弦も描きます。



12 合成モードの「発光」を設定した「ハイライト」レイヤーを作成し、2人の髪に仕上げのハイライトを入れます。




新規レイヤーを作成し、名称を「ハイライト」に変更します。合成モードを「発光」に設定します





## 模様の追加とPhotoshopを使った最終仕上げ

**01** 画面が少し単調な印象なので、服に模様を入れることにしました。まず線画レイヤーで左の女の子が着ているジャンパースカートのトップにダイヤの模様を描き入れます。





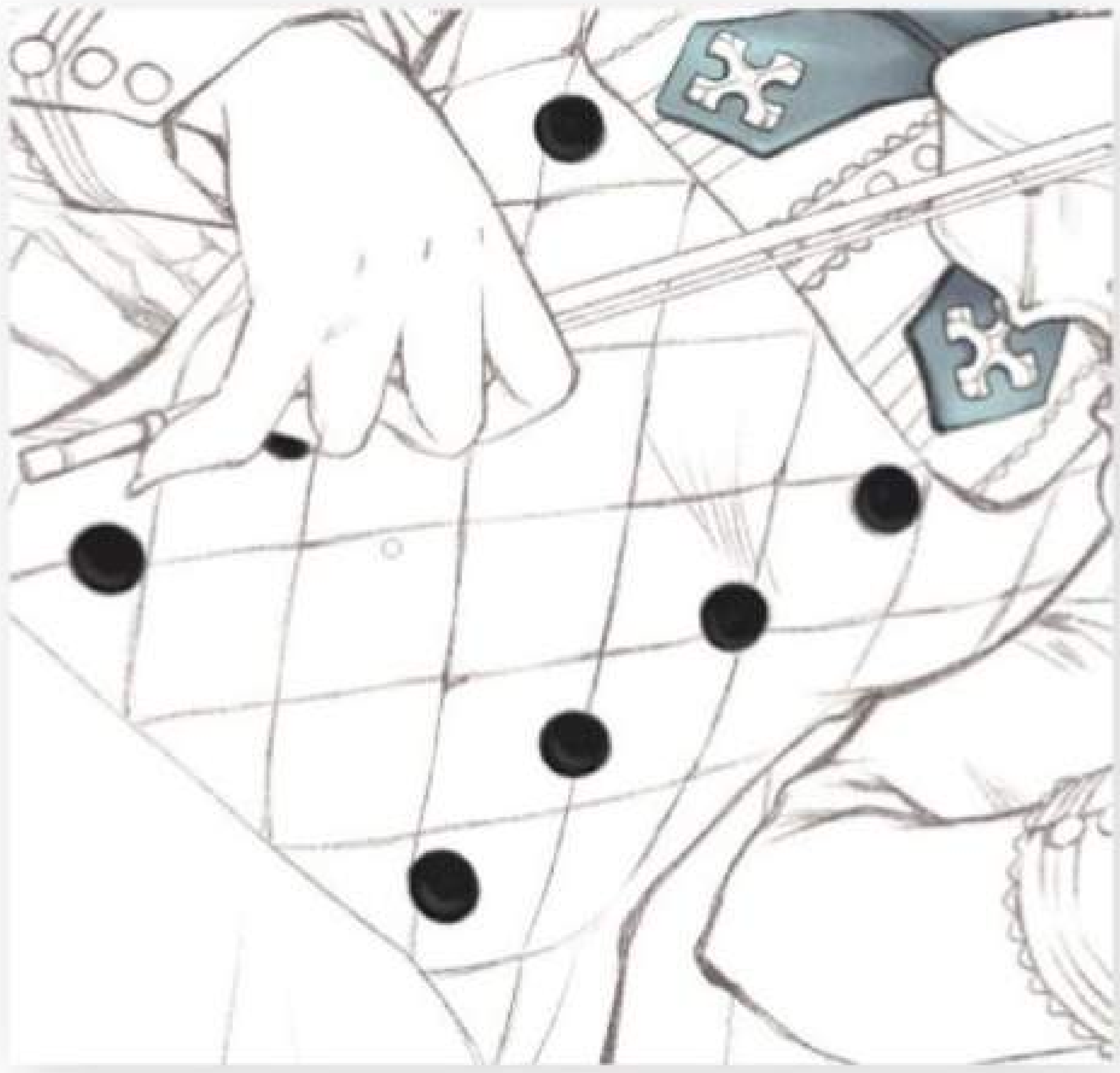


「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択

「line」レイヤーを選択します



**02** 「ドレス」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、クリッピングさせて模様を塗ります。合成モードを「乗算」に変えると下の塗りを活かすことができます。




「リボンタイ＆ボタン」レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、名称を「ダイヤ模様」に変更します。合成モードは「乗算」に設定します



↓



## 03

右の女の子のスカートにストライプの模様を入れます。これでSAIでの作業は終了です。SAIの形式と、PSD形式でファイルの保存を行います。




①「リボンタイ＆ボタン」レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、名称を「ストライプ」に変更します。用紙質感は「水彩2」に設定します



②ストライプのグレーを選択します






「鉛筆・紙」アイコンを選択




サイズ見本は「16」を選択

## 04

ここからはPhotoshopの作業になります。Photoshopを立ち上げ、PSDファイルを開きます。エアブラシ系のブラシツールでハイライトを加えます。



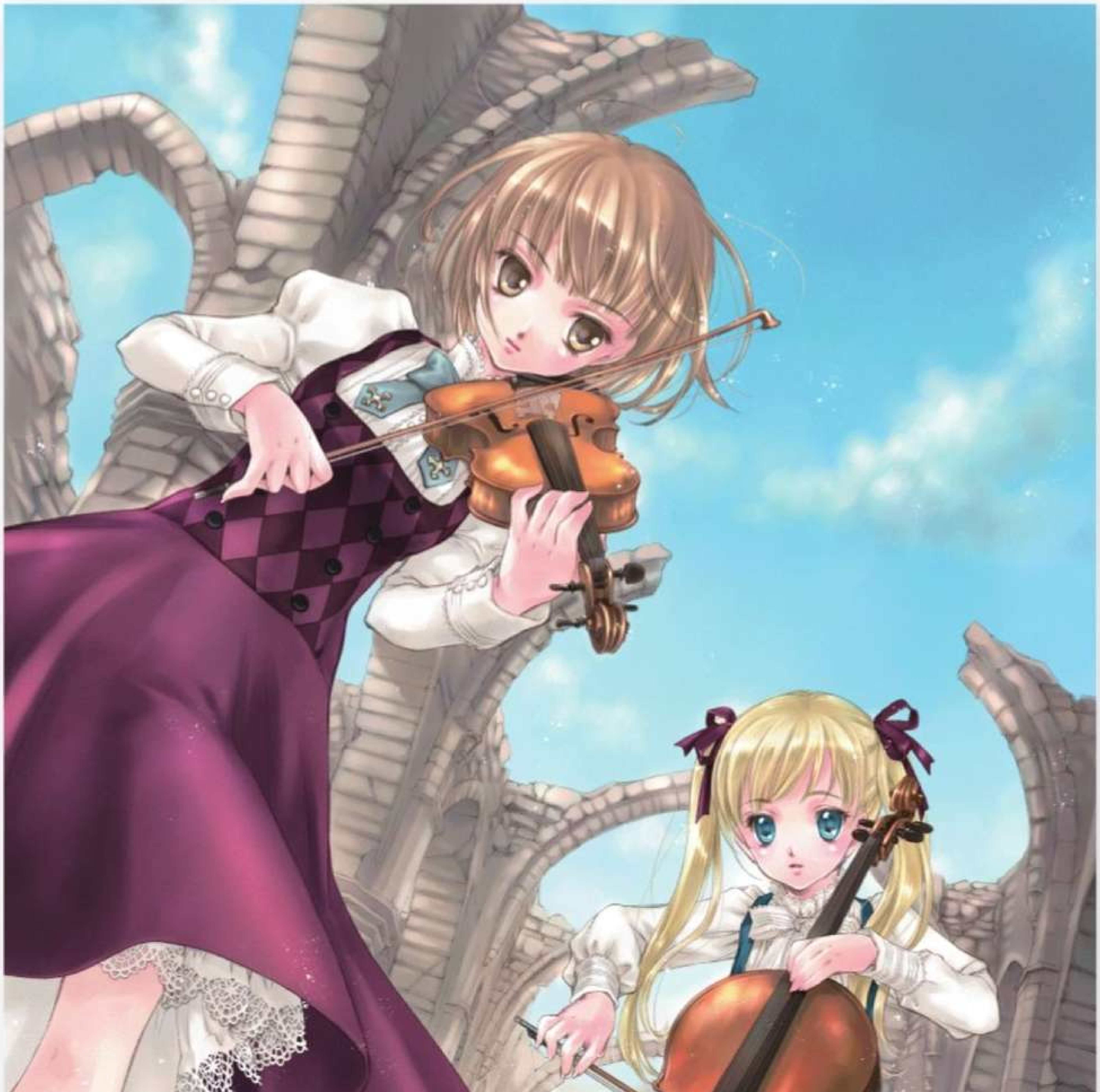
「ブラシ」アイコンを選択




直径は「200」を選択



05 最後の仕上げです。自作ブラシ（Chapter.02の139ページ参照）で光の粒を描き込み、完成です。

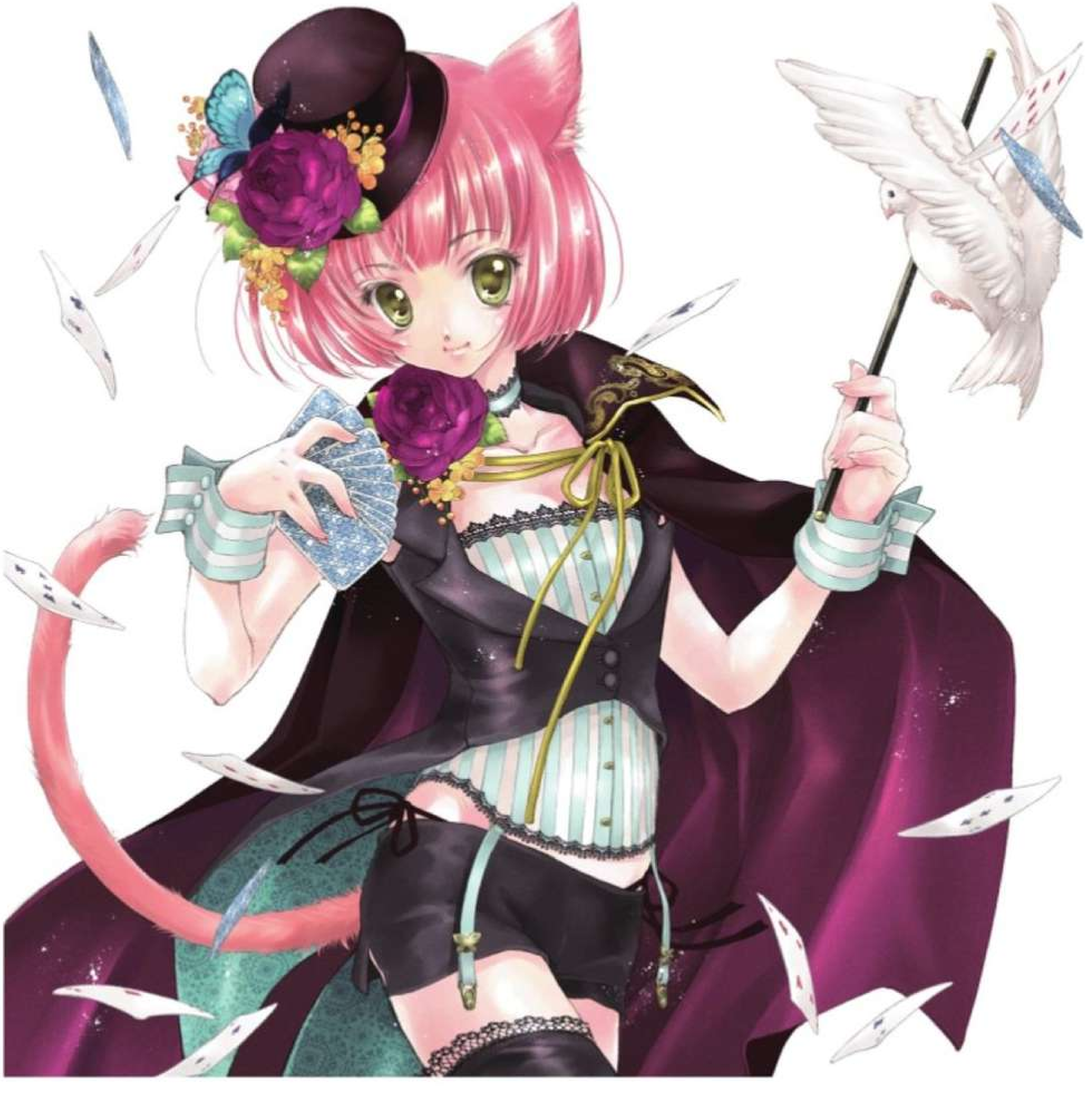


# CHAPTER. 04



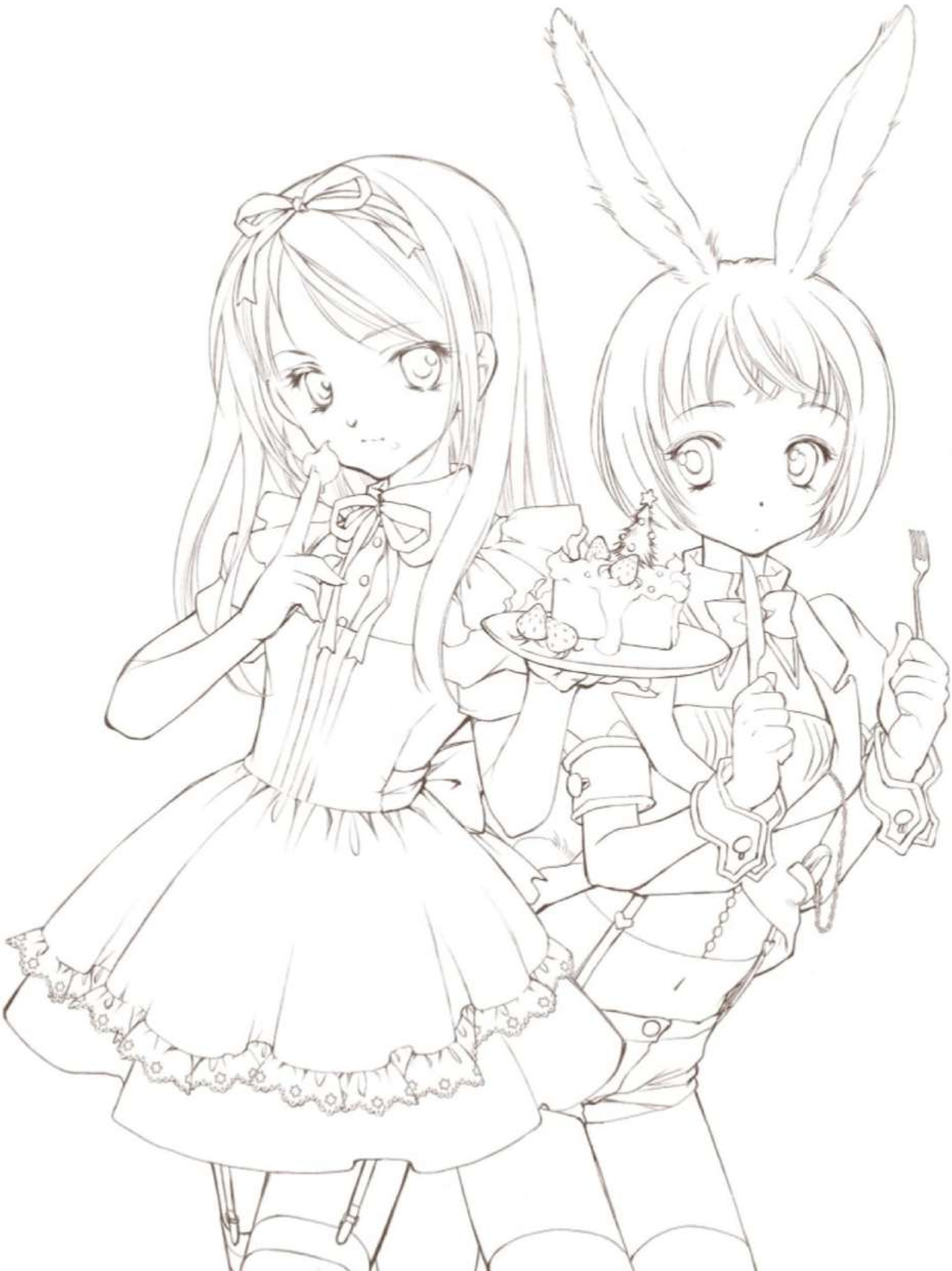
## カラー＆線画ギャラリー

ここでは5つのカラーの作品と
その作品に使用した線画を紹介します。
実際に着色された絵をと見比べて線の入れ方や、
線画の描き方の参考に使用してみてください。





















Profile

水上カオリ　Kaori Minakami

イラストレーター。東京都在住。好物は紅茶と海老とチョコレート。
2007年9月に「水上カオリ画集-宝石匣-」(ソフトバンククリエイティブ)を発売。
ホームページ：http://gardenblue.info/

Let's Make ★ Character【レッツ メイク キャラクター】

# CGイラストテクニック vol.1

2009 年 9 月 28 日　初版第 1 刷発行

［イラスト&解説］水上 カオリ

［デザイン］Happy and Happy（甲谷 一 / 秦泉寺 眞妃）

［編集］和田 学

［印刷］シナノ印刷株式会社

［発行人］籔内 康一

［発行所］
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒104-0042　東京都中央区入船3-7-2 35山京ビル1F
fax: 03-5543-3108　e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp/



ISBN978-4-86100-681-4
Printed in Japan